电脑应用和娱乐的第一选择 总第116期

大众软件

2002 03
Popsoft
WWW.POPSOFT.COM 半月刊



操作系统动物园

关于多操作系统共存的研究报告



十款新游戏前瞻报道

亚特兰提斯III——失落的帝国、第七封印、幻世录II——魔神战争、黑手党——失落的天堂之城、末日星河、夜行侦探·零、冒牌大英雄、圣焰骑士传、终极杀手II——沉默的暗杀者、水灵仙子、笑傲江湖网络版、龙狼传——破凰之路

Northwood

英特尔0.13微米新P4抢鲜测试

【专题企划】变味的网络游戏

网络游戏中使用非法外挂程序、欺诈、恶意PK等现象已很普遍，大多数玩家对此已麻木，看不到自己的行为破坏了公平竞争的环境，而商家为其自身的利益也不遗余力地采用各种办法加以阻止。玩家与商家之间，玩家与玩家之间的这些因网络游戏而引发的问题，应当值得我们思考。在虚拟的世界里，现实中的道德观念是否也应具有约束力？每个参与网络游戏的人的自身素质究竟应当如何体现？

【攻城略地】魔域帝国

十大媒体联合推荐一个游戏，这恐怕是七、八年来破天荒的头一遭儿。对这款享有如此殊荣的游戏把玩了近一个月之后，笔者未免心生一些感慨。话自然是有的，然本文的重点却不在此处，只能如淘金般地拣些值得这宝贵版面的活儿来献给大家了。



零售价：￥6.50元


蜘蛛全面支持
蜘蛛全面支持


英雄萨姆
蜘蛛全面支持


ELECTRONIC ARTS
preparing setup... please wait.
蜘蛛全面支持
NEED FOR SPEED
PORSCHE 2000



款款精品！大奖多多！每周一台PS2！每月一台XBOX！天天都送MP3



真正世界级大作
简体中文PC版即将上市!
梦幻之星网络版
PHANTASY STAR ONLINE
ファンタシースターオンライン
Window
98/Me/2000
七国语言翻译系统/游戏任务不断更新/无限可能的角色创建/空前庞大的道具系
荣获16项国际大奖
第五届日本游戏大赏 大赏 优秀赏 最优秀new web赏 new web赏 游戏设计赏 程序设计赏
第六届AMD 2000年娱动内容奖 最佳程序设计赏
第二届DREAMCAST大奖 最优秀作品赏 网络应用大赏
电击王游戏软件大赏(2001年1月) HIT UP赏
2001年EDGE杂志大奖 年度游戏大奖 技术成就奖
2001年澳大利亚电子艺术“金女神”奖 网络部门银奖
第六届神户动画大奖 网络部门作品赏
英国电影与电视艺术学院交互娱乐大奖 网络游戏奖
第五届日本文化厅媒体艺术节 审查委员会特别赏
SONIC TEAM
SEGA


全球销量已过百万！！
CS-CHINA邀请赛国内亚军、520比赛包揽冠亚军的（=S.U.R.V=）战队
最近总去WOLF的韩国服务器打通宵！感觉很爽，适合10人以上的大规模作战。
代表中国去的WCG参加雷神之锤比赛的（=I.D= ）战队
终于找到了第二个可以投入精力好好玩的游戏。
代表中国出战第一届世界奥运会的（[EVIL-FF]）战队
感觉画面非常精美，合作性和任务性也挺强，是一款娱乐性非常高的游戏，而且耐玩性也挺高的。
No.1
N 1,271,
23 Oct 1945
BLAZKOWICZ, William J
Brown Brown 76" 210
CFC E-3
1653230
全国好评热卖中
49 元
内含联网对战卡（授权CD-KEY）
赠图文攻略
网络联机重点推荐游戏
重返德军总部
重返狼穴
联网作战
消灭纳粹
天人互动
ACTIVISION
id



天人互动
biggamer.com
电话:84975388 传真:84975389
SEGA
百剑
简体中文版
出色的英雄人物设定！
完整的剧情，优美的音乐！
幻想中的魔法世界一一展现！
加入升级系统之新鲜血液！
震撼人心的百人作战场面！
感受网络对战的惊心动魄！
即将上市
49元/2CD
世嘉首款即时战略游戏火爆登场！


天人互动
biggamer.com
电话:84975388 传真:84975389
EIDOS
01/02赛季
实现球迷梦想 享受足球乐趣
寒冷冬季，燃烧心中炙热梦
全力打造自己的绿荫梦之旅
UMBRO
MICRO FIBRE
DIGITAL TECHNOLOGY
MICRO FIBRE-KEVLAR-TITANIUM
冠军
足球经理
游戲急速
GAMESPEED
权威
汉化
Championship
MANAGER
01/02赛季
中英文双语版
全国热卖中
赠射门集锦
全心的热情，全新的汉化，真正的EIDOS授权，
还你一个真实的《冠军足球经理》
Real Madrid C.F.
AC Milan
FC Bayern München
AS Roma


SID MEIER'S
CIVILIZATION
文明III
简体中文版
演绎心中至尊领袖 缔造史上完美文明
回合策略游戏中的极品
文明III再现贞观之治 大唐盛世由你来创造
全国热卖中49元
内附200页说明书
FIRAXIS
天人互动
biggamer.com

Ubi Soft 育碧软件

枪是生存的唯一

———360度体验《生化危机》的另类恐

游戏主要是在第一人称视角下以射击的方式进行，但也保留了生化危机系列应有的解迷要素

- 临场感强，可以体验来自《生化危机》另一面的恐怖
- 游戏的场景以三维即时演算而成，所以在整个游戏场景内自由行动成为了可能
- 《生化危机》前几作敌人及生物悉数登场
- 支线剧情丰富



CAPCOM



主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社 长 高庆生
副 社 长 刘贫和(常务) 林菁
主 编 高庆生
副 主 编 裘聿纲

编 辑 部 Walker(主任)
栏目编辑 王晨 杨文韬 汪澎 余蕾
田震 李广才 任然 李建军
专题记者 汪铁 戴军辉 郭都
美术总监 祁津忆
本期责编 汪澎
电 话 86-10-88118588-1200
传 真 86-10-88135594
新闻热线 86-10-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051
广 告 部 李诚(主任)
李怀颖 霍虹 苏靖 蔡蕊
尹博 李迎新
电 话 86-10-88118588-8000
传 真 86-10-88135604
发 行 部 陈志刚(主任)闫海娟 韩灵合
电 话 86-10-88135613
传 真 86-10-88135614

美术排版 晶合虹彩多媒体软件制作公司
电 话 86-10-88118588-6000
平面设计 宫健 林静 黄莺
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
刊 号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局

读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利(总经理)
电 话 86-10-82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱
电 话 86-10-82634107/82634092
邮政编码 100089
国外发行 中国国际图书贸易总公司
(北京399信箱)
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2002年02月01日
零 售 价 人民币6.50元
港币13.00元
美元4.66元

新闻速递



新品初评

专栏评述

你相信有这么个社会么?人可以脱了肉身,只剩下个魂儿在里面游荡。在这社会里,你可以一个跟头云一八千里,也可以随时随地招摇撞骗,无论出了什么事,都伤不了你一根毫毛,都丢不了你存折里一分钱,决不会出现因为你多喝了两口酒就被人扣了车本这类倒霉事。可不知怎么,你在这么个世外桃源里,还是突然愤怒,突然害羞,突然死去活来。这个社会现在已经出现了,它就是网络社会。

实用软件

有时候一台电脑需要提供给多个用户使用,不同的用户需求也不同:有的用户仅仅为的是娱乐;有的用户要进行图形处理;搭建个人网站使得操作系统提供的网络服务显得特别重要。多系统共存为不同的用户提供所需的操作系统,它们之间互不干扰和平共处;更多的情况下大家只是为了体验新操作系统带来的新理念,原有的操作系统作为大本营不能够轻易放弃,那么多操作系统共存则是最佳的选择。

硬件评析

网络时代

目前许多家庭电脑上网还基本上在使用电话线连接Modem的方式,虽然Modem的速率不断提高,但其已到物理极限,这样的速率无法胜任越来越多的网络多媒体应用需求。宽带网成了人们日思夜盼的事情,随着2001年宽带大战的尘埃落地,ADSL成为我们普通百姓宽带的最终接入方式。ADSL从安装到使用比以前的拨号上网复杂了不少,不过没关系,跟着我们一起学吧。

应用心得

问题交流 88

读编往来



2002年第01期《大众软件》勘误表（不完全版）

目录 “58 今天你P 4了没有？”的说明文字最后的句号之前多出一些空格。

目录 “CINTENTS”英文有误，应为“CONTENTS”。

P17 第一条新闻的第3 行：“察看”应为“查看”。

P17 “iPod在国内上市”新闻中，“2GHz”应为“20kHz”。

P18 “美格推出美格珑、特丽珑市场降价活动”新闻中，“自今年8月上市以来”应为“自2001年8月上市以来”。

P19 “长城显示器发动‘冬季攻势’”新闻中，“自即日起至12月31日”应为“自即日起至2001年12月31日”。

P19 “买升技KR7A－RAID，中爱立信蓝牙手机”新闻中，“此期间凡购买KR7A－Raid主板”应为“KR7A－RAID”（下同）。

P19 “爱国者刻龙刻录机骤降300元”新闻中，“分别从1299元、899元将至999元、799元”应为“降至”。

P24 爱国者刻龙2 4倍速刻录机的价格应为“999元”。

P25 正文的倒数第二行：“而对于那些电脑始终处于联网状态的专线用户确很有价值”应为“却很有价值”。

P26 第2 段第4 行：“就算近视的朋友不摘眼睛带上它也没问题。”应为“不摘眼镜、戴上它”。

P26 第3 段第2 行：“保证85MHz的刷新率，实际使用时……需要100MHz以上的刷新率，最好是120MHz”应为“85Hz、100Hz、120Hz”。

P26 正文最后一段第2 行：“带上立体液晶眼镜”应为“戴上”。

P31-32 文字没有接上。

P32 爱普生新闻前后矛盾。

P34 右栏上数第5 行：“是因为各C A因怕地位不保而阻碍了引资么？”应为“是因为刘积仁因怕地位不保……”

P36 第3小段第1 行：“殊不知每每在网吧中都能听到喃喃声？”文法不通。

P46 第2条新闻第1段第2行：“包括适用于Windows和Linux操纵系统的两个版本。”应为“操作系统”。

P46 第3 条新闻第2 行：“而且还将从明年1 月开始”应为“2002年1月”。

P48 第1 小节第6 点：“再由注标形状上的”应为“标注”。

P49 第2 0点第3 行：“有那些内容”应为“哪些”。

P55 右半栏第3段第5行：“ADSL Moderm”应为“Modem”。

P61 左半栏第2段第1行：“为了更直观地反应芯片组之间的差异”应为“反映”。

P62 左半栏上面的图片模糊不清。

P65 硬件报价表光驱部分显示不完全。

P65 驱动热报中Intel部分倒数第2行：“848×480@60HZ”应为“640×480@60Hz”。文末缺少句号。

P73 倒数第2行：“但作者声名”应为“声明”。

P74 第4 小节第1 段倒数第2 行：“阻止别人偷窥和糟踏你的爱机”应为“糟蹋”。

P76 第7 小节标题字体错误。

P81 第1 部分第2 点标题字体颜色错误。

P81 第1 部分第3 点第2 段最后一行：“发送出错的机率”应为“几率”。

P82 正文第2 段第8 行：“也就是软件中已开始所列出的”应为“一开始”。

P83 晶合后院南宫不仁的问题第4 行：“如可查看”应为“如何”。

P87 倒数第3 段第3 行：“《水晶宝合》明年全面改版”应为“2002年”。

P118 地图标注中武汉标在了湖南省。

P121 图中“19%”和“13%”的板块颠倒。

P122 正文第2 段最后一行：“能与国外同行业想媲美”应为“相媲美”。

P129 正文第8 行：“2003年随着《富甲天下3》”应为“2002年”。

P131 最后1 段最后1 行：“向他们表示诚致感谢”应为“诚挚”。

P147 游戏的暴力恐怖度第1 级：“有少两表现的血腥”应为“少量”。

P148 前言第4 行：“《魔域争霸》”应为“《魔域帝国》”。

P148 感受之一的倒数第3 行：“举步惟艰”应为“举步维艰”。

P149 感受之三的第1 段第2 行、第2 段第2 行：“《魔域争霸》”应为“《魔域帝国》”。

P149 感受之三的第1 段第9 行：“《傲视三国》”应为“《傲世三国》”。

P151 最后一段倒数第3 行：“介于C S在日益严重的”应为“鉴于”。

P153 倒数第2 段倒数第1 行：“真实而有虚幻”应为“真实而又虚幻”。

P158 凉州剧情第1、16行：“凉洲”应为“凉州”。

P164 最后一张图图注：“九内具焚”应为“九内俱焚”。

P169 第6小节流程中的第4行开头不应空格。

P181 第2 段第3 行：“长期困绕”应为“困扰”。

P181 第5 段第1 行：“勃海港”应为“渤海港”。

P184 《搜魂使者Ⅱ》第9 行：“但游戏的流程度”应为“流畅度”。

P188 观众+评委：“不易谓之‘庸’”应为“不倚”。

P189 询问的正文第2 行：“我区在福州路科技书店的大软服务部”应为“我去”。

P191 第7、8 名游戏票数错误。

“读编往来”栏目的Debug行动（debug@popsoft.com.cn）持续开展中，请大家为《大众软件》火线除虫，先到者有奖……

walker@popsoft.com.cn

完成于2002年01月07日15时24分







本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调

信息速递

■本刊记者 司马平安

半月聚焦

■ 在近日召开的北京市政府软件采购招标会上，包括金山、中文2000、中软、瑞星、江民、中科红旗、新科在内的国内7家软件厂商的产品全线中标，拿下了政府采购的几万套正版软件订单，而实力强大的微软则令人意外地无功而返。

■ Intel公司于1月7日推出了2.2GHz Pentium 4芯片。同一天，AMD公司推出1.67GHz的AthlonXP2000+芯片。

■ 美国纳斯达克宣布，在美国东部时间1月2日上午10时(北京时间1月2日晚11时)恢复网易在纳斯达克的交易。

■ 金蝶国际软件集团在京宣布，出资1350万元人民币从TCL实业控股(香港)有限公司手中购买北京开思软件公司90%股权，其中675万元以现金支付，其余一半以新发行代价股份支付。

■ 国家"十五"科技攻关计划重大项目——国家信息安全应用示范工程于近期正式启动。

■ 日本微软在技术支持信息中宣布，使用Windows XP向CD-R/RW进行写入操作时会出现数据丢失现象。

■ 8848公司向中国国际经济贸易仲裁委员会递交了仲裁申请，要求My8848的第一大股东深圳万泉河投资发展有限公司偿还5000万元的巨额欠款。

■ 国务院新公布的《计算机软件保护条例》开始施行。

■ 信息产业部电信用户申诉受理中心于2002年1月18日起，将电信用户申诉受理电话号码96123改为12300。2002年1月18日至7月18日期间，新旧号码并行运行半年，2002年7月18日起，96123号码将不再使用。

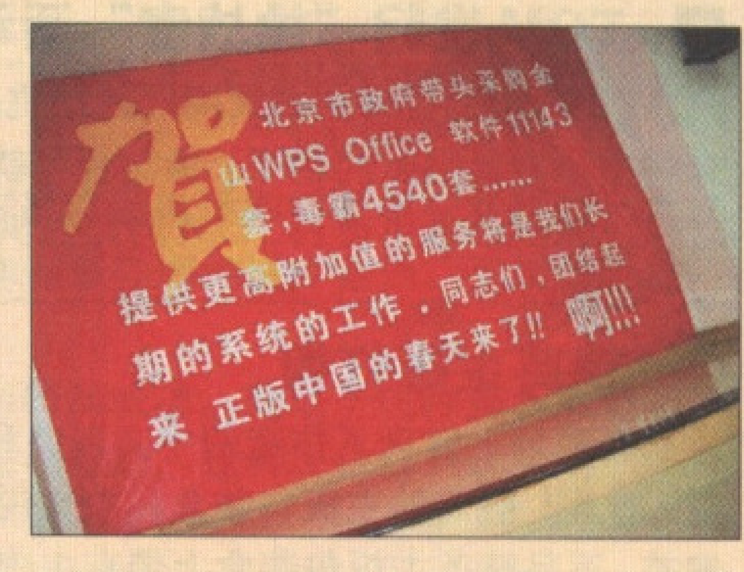
■ 我国首例中文域名案件——阿里巴巴中文域名案又生事端。原告北京正普科技发展有限公司因不服一审判决，于日前正式向北京市高级人民法院提起上诉，再一次将这场域名纠纷推向法庭。

■ 韩国Hynix Semiconductor公司将开始供应可作为显存使用的、最大数据传输速度为7.5Mbps的128Mbit双数据速率同步DARM (DDR-SDRAM)。

■ 内存价格继续上涨，目前HY 128M (PC133)的价格已经涨至220元。不过DDR与RAMBUS的价格则相对趋于平稳，短期内不会有大的起伏。

■ WPS Office获北京政府首批采购最大订单

本次北京市政府软件采购是中国政府在加入WTO后首次进行大规模的正版软件采购，在通常预算的基础上追加了大量专项资金，被业界称为中国软件知识产权保护的里程碑。北京市科委受北京市政府委托，并在北京市版权局、北京市信息办、北京市计委、北京市知识产权局、北京市财政局、北京市统计局等单位的大力协助下负责此次采购任务的询价和评选。参与本次软件竞标的有金山、微软、中软、红旗、江民、瑞星等国内外知名软件厂商。北京市软件采购中标结果，金山公司中标办公套装软件WPS Office共11 143套，最新发布的防病毒产品"金山毒霸2002"共4 540套，中标产品累计零售价值1 500万元，签约总额在国内外厂家中独占鳌头。据了解，到2001年12月底，1万余套WPS Office将在北京市政府下属的60多个委办局政府机关全面安装和使用。



■ 网络积极防御技术研讨会

经有关部门批准，由民盈电讯有限公司和中国信息安全产品测评认证中心共同主办的"网络积极防御技术研讨会"于12月28日至29日在北京香山饭店召开。来自国家信息办、公安部、信息产业部、国家计算机网络与信息安全管理中心、中国科学院信息安全国家重点实验室等管理和科研机构的负责人，以及网络信息安全行业的知名专家、企业领导和技术人员参加了这次会议。会议针对我国计算机网络安全发展的状况，充分研讨了网络积极防御技术手段，提出了将研究内容与网络现状相结合、将安全技术与市场需要相结合的积极防御原则，并对我国加入世贸组织后电信安全领域的相关政策进行了研讨。

■ 小熊在线第七届DIY大赛落下帷幕

第七届"西部数据"杯小熊在线DIY大赛落下帷幕，奖品炙手可热，评选透明公正。1月9日，小熊在线在北京举行了一场规模盛大的颁奖典礼，众多DIY高手、媒体记者、厂商精英共聚一堂，探讨未来IT产业的发展方向。众多获奖者所有经典的攒机方案，都收录在《DIY精品典藏手册》中，此手册在DIY大赛的颁奖典礼上免费发放，供所有爱好者交流、参考。本届DIY大赛参赛者来自众多地区，职业、年龄结构复杂，可见DIY已具有广泛的群众基础，并得到蓬勃发展。

■ 杰尔召开ORiNOCO产品推广会

日前，世界著名的通信应用半导体供应商杰尔系统在京隆重召开ORiNOCO产品推广会，向来自驻京的新闻媒体与网络产品销售的代理商展示其全新的ORiNOCO主流产品，提出了多个应用及技术方案，并预测未来无线通信产品的发展方向。ORiNOCO产品在众多无线区域网路(WLAN)技术供应商中，占据着领先的地位，在2000年其全球市场占有率已高达50%。现在，ORiNOCO已从早先的1M的WaveLAN (ORiNOCO的原用名)产品，进化成为符合802.11b (Wi-Fi)无线网络技术标准，可以在2.4GHz的频率上高速运行，并可拥有11Mbps传输速度的尖端无线产品。其产品在使用上并不仅仅局限于企业级用户，还适用于家庭及办公环境。

■ 技嘉喜开巨奖

技嘉科技与《大众软件》、《个人电脑》、《CHIP新电脑》、《电脑爱好者》、《中国电脑教育报》5家IT专业媒体合作，在全国范围内展开的针对计算机行业的大规模有奖调查活动，2001年度下半年的3名获奖者近日喜获赛欧轿车。技嘉还在发布会上公布了一系列调查数据，称为其了解国内市场状况及消费潜力提供了重要依据。

■ 威盛、昂达全国10城市巡展

日前，威盛电子股份有限公司与广州昂达电子有限公司正式签署了昂达机构独家代理VIA自有品牌主板的授权协议。并拉开了"威盛电子，逐鹿中原，昂达机构，一马当先"VIA主板全国巡展活动的序幕。届时北京、上海、广州、沈阳、西安、成都、武汉、长沙、重庆、南京十大重点城市的消费者可现场一睹VIA四款自有品牌主板的风采，包括VIA P4XB-RA、VIA P4XB-MA、VIA P4XB-SA和VIA P4X266 PE11-LA，此四款主板均采用了VIA的P4X266A芯片组。

信息速递

■ 艾崴召开产品研讨会

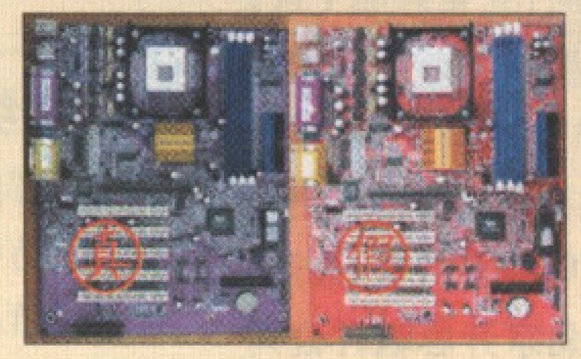
国际著名高端主板及SCSI卡制造商艾崴(台湾地区)科技近日联合Intel、美国RAMBUS标准协会及著名内存制造商KINGSTON等在北京、上海、深圳三地召开基于860芯片组平台的产品研讨会。包括艾崴科技董事长苏苗显、Intel和KINGSTON亚太高层人员在内的嘉宾将与会，并就各自产品和技术在Intel 860芯片组和Intel Xeon CPU架构的平台上的应用进行主题演讲。

■ TOM发起“挑战者”活动

TOM发起通过百科全书式问题轻松挑战智力、超越自我、极具趣味性的“挑战者”活动。分练兵和实战两种类型的“挑战者”拥有类型丰富且幽默的题库，参与者可就自己感兴趣的问题进行问答，而电脑会对答案作出令人捧腹的评点，整个过程有强烈的互动性。创记录者可得到TOM网站提供的精美时尚礼品。并有机会参加北京音乐台的“超级挑战者”活动。

■ 精英主板打假







近期在市场上发现了仿造的中文包装和带有中文说明书的精英P4VXAD主板。首先，假货的主板包装盒和中文说明书是复印品，色彩已和正品有很大偏差，正品精英主板包装盒上带有中国消协的绿色认证，而假的没有；其次，精英的P4系列主板均采用高贵的紫红色PCB板，做工精致，而假货则采用了红色PCB板，印制电路板比较粗糙；第三，假主板上贴有的条形码和正品有很明显的不同，主板型号和规格说明部分不只是不符合条形码规范，字体印刷不正规，而且还很不清晰。此外，真假“李逵”的CPU插座、所采用的BIOS电池、BIOS存储器也明显不同。

■ 方正加入一体机军团

多功能一体机市场在近两三年内处于高速成长期，市场上的多功能一体机产品很多，但大部分是以打印技术或传真技术作为一体机的核心功能，而以扫描技术为核心功能、突出扫描性能的多功能一体机一直处于空白。顺应这种形势，方正电子出击多功能一体机市场，2002年初开始正式向市场推出一系列家用和商用的、以扫描技术为核心的多功能一体机D505和D737。

■ 杰微切入彩显生产



日前，著名的板卡厂商杰微电子宣布切入显示器领域，杰微品牌显示器走上前台。目前，市面上可以见到的主要有15″普通CRT显示器和17″纯平显示器两种。杰微有关负责人表示，此次推出显示器从普通的CRT开始，仍然是考虑产品性能的稳定性和成熟性，一旦液晶显示器从技术及生产上全面步入成熟，杰微也将迅速切入液晶显示器领域的生产。

■ 源兴发售“贺岁版”

源兴微电子近日决定限量发售6 000台专门定制的源兴“贺岁版”精品光驱，以答谢广大电脑爱好者一年来对源兴微电子的关怀与支持。“贺岁版”精品光驱使用了稳定性和纠错性都非常出色的超强机芯，充分保证在标准的工作环境下能稳定工作12万小时以上。在面板的设计上，它采用了最能被广大用户所接受的“眼睛型”设计，有了这个“眼睛型”的突起，整个光驱宛若一款拥有流线型外表的世界名车一般。此外，“贺岁版”精品光驱还配送由源兴微电子自行开发设计的贴心智能钮软件和“安全之星”杀毒软件，不仅方便了用户的使用，还有效延长了光驱的寿命。

言论

“搜狐挑战新浪新闻要分两个战场：一是新闻主战场，实时新闻这一块不能放，与新浪对等竞争；二是观点战场，就是搜狐视线，表达自己的声音。”

——搜狐新闻中心总监李善友

“我们新闻中心的9位骨干编辑曾在搜狐新闻栏目改版的当天开过一个会，给搜狐的改版打分。我们认为他们的改版不能算成功，虽然在视觉上清晰了一些，但如果要保证长期操作，难度非常大。”

——新浪副总经理陈彤

“网易复牌是意料之中的事情，我并没有一惊一诧。现在摆在网易面前最重要的事情就是持续赢利，成为中国最大的娱乐门户网站。”

——网易首席构架官丁磊

“这次招标可以说拉开了中国政府大规模采购正版软件的序幕，一个空前巨大的政府市场随之将很快启动。由此出发，未来10年的国产软件将发展为一个巨大的软件工业，国人大规模使用国产办公软件和操作平台的时代也将随之而来。”

——金山公司总裁雷军

“目前吴士宏副总裁工作状态良好，她的工作推动了TCL的成长，因此她将继续任职，外界的传言是没有根据的。”

——TCL集团董事长兼总裁李东生

“信息家电确实是一个必然的发展趋势，对于两种类型的企业——家电业和IT业来说都代表着不同的机会。我个人认为对于IT业来说机会更大一些，因为家电业竞争门槛相对比较低，IT企业相对较高一些。”

——新华海集团董事长段红飚



环球

信息速递

美国： 近日，波音公司用装有特殊装备、称为“联接一号”（Connexion One）的一架波音737飞机对机上宽带通讯领域全套系统的功能进行了验证，并取得了成功。该公司表示不久的将来会出现安装类似软硬件设施的民用飞机向乘客提供实时的高速互联网和局域网接入，包括电视和电子邮件服务等。

南非： 南非互联网大亨马克·沙特沃斯4月22日将从哈萨克斯坦的拜克努尔发射中心乘坐“和平”号飞船升空飞赴国际太空站。马克现年24岁，他将成为第一个上太空的非洲人。

英国： 英国卫生当局近日推出了可视图文问诊的系统设备，此设备使民众生病时只要在家里拿起电话并打开电视就可以利用国家卫生服务的电话问诊，而远在千里之外的医护人员会通过一个小小的摄影机向你做最详细的医疗诊断。另据悉，当前在英国已经有5万户家庭可以通过数码电视和架设在伯明罕的这个中心联机。

美国： 日前，一种能植入人体皮下，用来收集、保存人体信息的芯片由美国应用数据公司研制成功。借助于这种植入患者体内的芯片，医生将能控制与监测被移植的人工器件工作状态，修正对患者的治疗方法与疗程。这种人体芯片被称为“VeriChip”，大小为12×2.1毫米，能储存6行文字信息。

中国： 北京市政府宣布将全部实现政府部门使用的电脑软件“正版化”。今天开始，一万多套国内外出品的办公软件、杀毒软件、操作系统将被陆续安装到北京市政府部门各单位的电脑系统中。

日本： 据悉，包括NEC公司、三菱电机、东芝公司和富士通公司在内的日本11家大型电子企业日前决定，共同出资设立生产下一代芯片的合资公司，以便在国际市场上与美韩等国同行进行竞争。

■ “双节好礼，双重优惠”

实达铭泰从2001年12月22日至2002年3月1日，开展主题为“双节好礼，双重优惠”的促销活动，在此次活动中，其推出的新一代词典软件——《东方大典XP》将在全国范围内进行特卖。活动期间该软件售价从49元优惠至29元，寄回回函卡的用户还可免费获得下一版本。此外，活动期内在北京、上海、广州、成都、沈阳、西安、杭州等全国11个城市，实达铭泰还根据用户需求，精心搭配了各种“黄金”组合。

■ 精英I-buddie 搭载威盛C3处理器

全球核心逻辑、处理器、多媒体及网络通讯芯片设计厂家威盛电子，今日宣布旗下的VIA C3处理器已正式获得精英公司的采用。在精英所推出的I-buddie便携式台式机中，使用了威盛专为笔记本计算机所设计的“中国芯”CPU，由于配备低耗电、低发热量与高稳定的核心动力，以及创新的应用设计，精英I-biddie将成为信息市场的宠儿。

■ “慧眼芯体验”

亚迅科技近期将于沈阳、长春、哈尔滨三地同时举办主题为“亚迅DVD，慧眼芯体验”的促销活动。作为国内颇具实力的存储产品厂商之一，亚迅具有丰富的产品线，包括慧眼光存储系列、移动存储系列和MP3系列。慧眼系列产品包括：运用“慧眼”智能纠错技术的16×DVD及“慧眼”智能防刻死技术的16×（刻）12×（擦写）40×（读取）刻录机。本次活动的主要目的是推广性能优异的、使用慧眼智能纠错技术的16×DVD。据悉，该款DVD采用目前日立公司最新推出的单激光器读取技术，并采用芯片智能控制，读DVD盘片时发射650nm的激光束，读CD盘片时发出780nm的激光束。此种设计有利于节约内部空间，减少了机械转换磨损，从而保障了精确的读盘效果。

■ 升技全线让利

升技电脑自元月开始，全线大幅调整产品价格，让利幅度大部分在百元以上。如使用AMD 760芯片组的KG7系列让利更高达280元——专注于AMD平台系列硬件产品报道而闻名的英文网站VIA Hardware对升技的极品主板KR7A－RAID（使用KT266A芯片组），最终给予了9分的好成绩（满分为10分）。清凉主板“绿见”BD7仅售1150元。

■ 明基5000E扫描仪降价

近日，明基电通宣布将其刚刚面世的1200dpi的5000E扫描仪即日起由1 098元降至798元。从明基的价格调整不难看出，2002年国内扫描仪市场的竞争已经提前拉开帷幕，各厂家在1200dpi扫描仪市场一定会使出浑身解数，用户则有望买到更为物美价廉的产品。

■ 特丽珑彩显再掀降价风暴

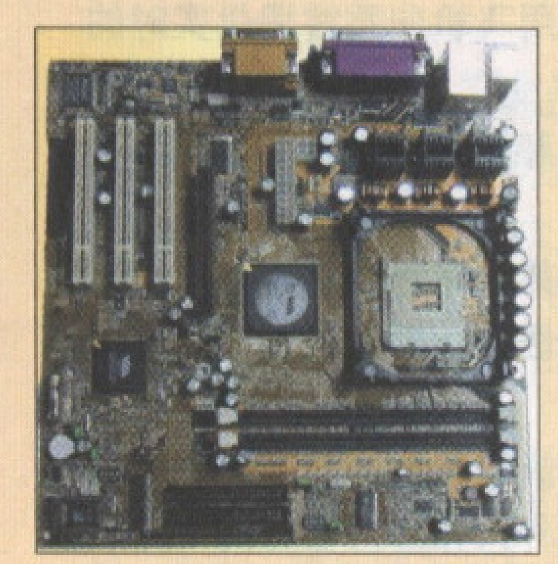
近日，华旗资讯在京宣布，特丽珑彩显NESO全线调整价格，15″FD570A从1 599元降至1 399元，17″86K骨灰级玩家专用的FD786G从2 599元降至2 299元，17″97K专业级人士专用的FD797P则从2 799元降至2 599元。另外NESO公司也宣布全国统一实施显示器三包政策，利用今年架构完成的近两百家售后服务维修中心，全面为消费者提供服务，此政策华旗资讯在北方区已率先施行。

产品快报

■本刊记者 司马平安

■ 美达集成显卡的P4主板P4VAM

美达P4VAM采用的是VIA P4M266芯片组。作为早先推出的P4X266芯片组的衍生产品，P4M266除了拥有P4X266芯片组的功能特性外，还整合了S3的ProSavage8的图形内核，使其具备了128bit的2D/3D显示性能，拥有相当于AGP 8×的内部带宽。P4VAM支持Intel Pentium 4处理器和400MHz FSB（前端总线），整合S3 Graphics ProSavage8图形核心，支持DDR 200/266内存；2个DDR插槽，最大支持2GB内存容量；南北桥之间采用带宽为266MB/s的V-Link总线技术连接，扩展插槽包括1XACR/1XCNR/1XAGP 4×/3XPCI，同时支持2 ATA 33/66/100 IDE接口；整合AC'97声卡芯片，最多支持6 USB端口；键盘开机、网络开机、BIOS防毒、挂起到内存、高级电源管理等功能也一应俱全。



■ ELSA影雷者显卡921

ELSA推出"钛"系列显卡中的影雷者921，采用了最新一代nVIDIA GeForce3 Titanium 500图形处理器，保持了nVIDIA GeForce3的原有公板设计，采用了少有的黑色PCB板。只是作为一块GeForce3 Ti500显卡，在频率设定方面有所改动，其默认频率显示为核心频率239.83MHz、显存频率501.13MHz。它采用了光速显存结构技术，交错型内存控制器——Crossbar Memory Controller，增强型nFinite FX特效引擎，使编辑3D特效更加自由，展现3D场景更加真实。可编程顶着色引擎及像素着色引擎、高分辨率反锯齿功能，保证此显卡在任何解析度下都不会产生画面锯齿。它还支持DirectX8.1，内建TV－OUT功能，并配有DVI接口，完全支持3D立体眼镜，还随卡附赠ELSA movie 2000 DVD播放软件。

■ 昂达高端"雷霆"显卡

近期，昂达先后推出了一系列基于ATI芯片的显示卡，其中包括在普通攒机者中广受好评的"雷霆"620、640，采用ATI高端显示芯片Radeon8500LE、Radeon7500的"雷霆"850和"雷霆"750显卡。为了答谢广大电脑爱好者一年来对昂达的支持与信任，决定将其"雷霆"850和750显卡的价格下调百元，分别由原来的1888、1188元降到1788和1088元。Radeon8500LE和Radeon7500是全球顶尖的图形处理引擎，其核心频率分别高达250MHz和270MHz，较之GeForce3更高。同时它们都采用了原厂4ns 64MB DDR显存，为使用者超频带来了极大的方便。

■ 星钻三代160GB硬盘

星钻三代率先采用Ultra ATA/133界面技术，数据传输率高达133MB/s，比ATA100提高了33%。它保留现有已投入使用的技术界面和连接器，向下兼容Ultra ATA/33/66/100，解决用户购买Ultra ATA/133硬盘的后顾之忧。它采用扩容技术，突破了137GB的极限而使容量达到160GB。

■ SONY短身版G3光驱

SONY最新推出的52速光驱G3我形我速短身终极版，型号为SONY CDU5221，能支持几乎包括所有目前市面上能见到的碟片格式。由于该光驱采用了全新的SONY极品激光头，具有极强的读盘能力，所以对各种非标准格式的盘片支持都很好。



参考价格：299元

■ 美联达"喀秋莎"16× DVD

"喀秋莎"16× DVD采用了强力纠错机芯设计，支持众多格式，同时还附赠了现在流行的DVD播放软件Power DVD 3.0。"喀秋莎"在功能上采用了锁区码设计，这对于经常观看多区DVD的朋友来说简直就是致命的打击，但对于不同区码的DVD影碟而言，"喀秋莎"还是提供了应付的办法。"喀秋莎"16× DVD专门针对锁区问题设计了"3秒解区码"，只要轻轻地点住光驱上的Play键3秒钟，再将碟片放入光驱中，这时DVD-ROM的区码限制就彻底解除了，以后不管是什么区的DVD碟片都可以通过这个方法来解决。

■ EMC 19"纯平显示器997N

EMC 19"纯平显示器997N采用的是小底座支持的办法，因此大大节省了桌面空间。它还特意加大了显示屏和底座之间的距离，使鼠标不致受到显示屏的影响而在桌面自由移动。水平扫描频率为30kHz到98kHz，垂直扫描频率从50Hz到160Hz，图像显示速度极快，没有拖尾痕迹，确保显示器即使处于高频状态下亦没有任何闪烁。最高分辨率达1600×1200，色彩显示达16.8兆。它还满足了用户对健康的严格要求——通过了TCO99的认证。



数字化IT

$1： 根据苹果电脑公司向美国证券交易委员会提交的年度财务报告显示，该公司2001财政年度销售额下滑33%，而其创始人及CEOSteve Jobs在这一年领取的薪水又是1美元，这已持续了三年。不过与以往不同的是，2001年他除了得到1美元的薪水外还获得了由董事会奖励的价值8400万美元的喷气式飞机。

3%： 目前，Gartner公司称，到2005年，网络广告的增长幅度将高达137%。不过虽然互联网广告的增长速度超过了电视、电台和印刷等传统广告，但其高速增长的背后却有另一个事实：其销售收入只占整个广告市场的3%。

6000亿： 中国工商银行日前宣布，该行网上银行又获突破性进展，交易突破6000亿元人民币。其中2001年仅在12月10日至27日14个工作日内，该行就实现交易额1000多亿元，日均达75亿元。

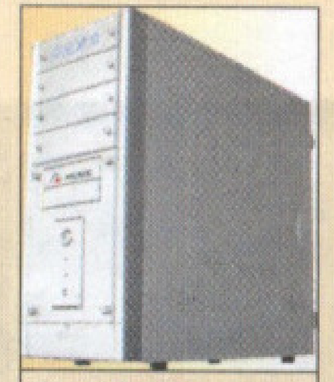
50%： 据北京市政府信息办提供的数据，目前全市固定电话总数达到520万部，移动电话用户达到550万户，固话和手机普及率均突破50%，达到发达国家的信息生活指标。此外，全国500多家ISP中有120家总部设在北京。

106万： 由于上网费用的降低和带宽的增加，中国互联网用户去年保持了增长态势，仅去年一年就新增用户106万户，总数达到1591万户。

产品快报

■ 月光宝盒T系列机箱

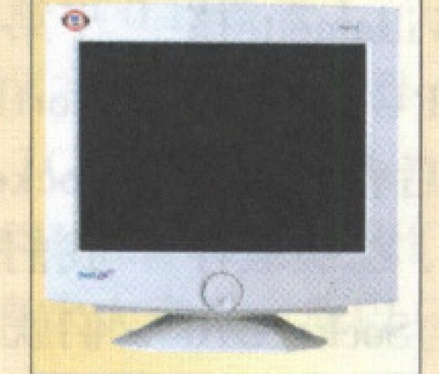
近日，爱国者月光宝盒在京发布其全新系列机箱——采用水晶外观的T系列。该系列机箱引进月光宝盒第3代机箱独创的同心锁设计，安装光驱、软驱、硬盘等驱动设备极为方便；其显卡、声卡等卡式设备的安装采用了滑插式卡类设备固定锁固定，无须工具，方便快捷；侧板采用最新的如意扣以取代螺丝，拆装也无须工具的帮助；融入USB接口及音频输出接口前置技术，同时配有专用转接线，实现USB接口的易用性；采用全钢制冷镀锌材质，100%全折边工艺，真正人性化；其独特的边缘突点EMI设计，保证机箱彻底屏蔽电磁辐射，防静电、抗干扰达到严格的国际标准；主板托盘采用深抽成型工艺，使刚度、强度更高，增强抗冲击能力。



参考价格：320-350元

■ 美格796FD II纯平显示器

美格全新推出的17″高端、专业纯平显示器796FD II，突破了CRT显示器的亮度极限。它秉承了796FD的经典配置——美格独有的“黄金眼”超强动力系统、智能微处理器、增强涂层等技术，并采用了美格与三菱共同研制的美格珑三代超亮动力引擎。在美格珑特有的色彩艳丽、图像精准、画面明亮等优点的基础上，更是具备了突破性的高亮度表现。



■ 爱国者超薄手感王键盘

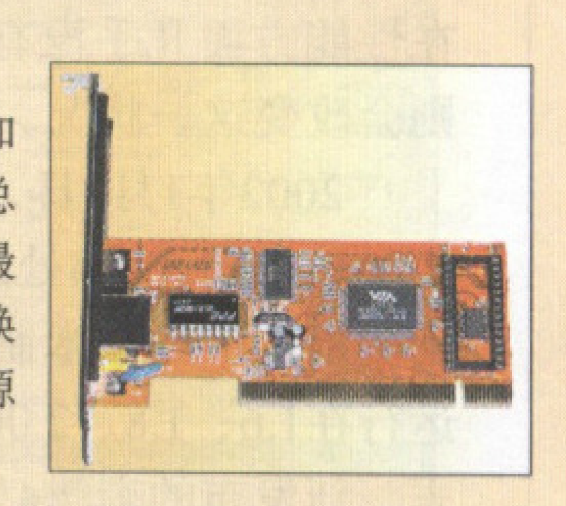
近日，北京华旗资讯全新推出一款笔记本型键盘产品——超薄手感王，独具Latex弹力圈及剪力式支撑架结构，键身超薄，手感舒适。整个键盘最薄处只有0.9厘米，即使最厚的地方也不超过1.8厘米，其重量只有普通键盘的1/3。难得的是，该键盘在小巧易用的同时，全面采用标准的104键，不因键盘小巧而减少键位设计。



参考价格：78元

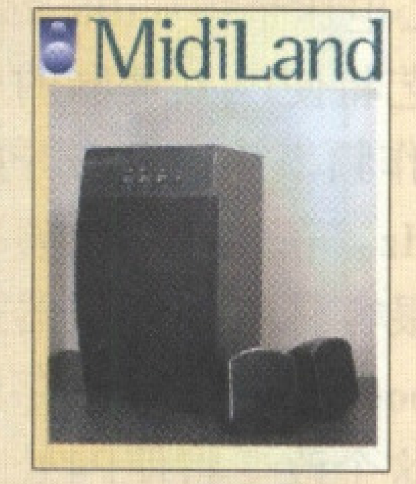
■ BUFFALO BF-630TX 10/100M网卡

近日，BUFFALO推出了自己的网卡——BF-630TX。其技术优势包括：采用VIA6102主芯片和VIA6103辅芯片的双芯片设计，兼容应用最广泛的桌面操作系统和网络操作系统，支持所有主要的总线类型；优化电路设计，中心控制、物理层控制及收发控制集成在单片上，以获得最大的传输率和最小的CPU占用率；拥有10M/100M NWAY自动适应；具有自动协商功能，自动侦测集线器或交换机的端口速度，并自动设置；内置4k数据收发缓存；支持PNP即插即用功能，支持ACPI 1.1电源管理，支持RPL远程启动和时下最先进的PXE远程启动功能。



■ MidiLand S4 3050音箱

Midiland推出新款的S4 3050音箱，是一款三件式的多媒体音箱，包括两只卫星音箱与一只重低音音箱。两只卫星喇叭的输出功率约为10W RMS，重低音喇叭则为30W RMS，信噪比80dB，重低音的分频点为180Hz。实际以计算机游戏与音乐CD来了解其表现，两只卫星音箱的声音算是干净，体积也相当轻巧，不占空间。即使音量开大些，仍然效果良好。而在重低音部分，多亏了30W的重低音喇叭高输出功率，能够表现沉稳而有力的重低音。在3D的部分，则增加了音乐的空间感。



■ 西门子MP3播放器

西门子MP3播放器体积为45×45×15毫米，重量仅20克，配有立体声耳机一副，有USB接口，随机配32兆多媒体卡（也可选购64兆和128兆多媒体卡），可以轻松下载MP3音乐。该播放器能与市场上的西门子3508i、3518i、3568i、2118、3618、6618以及未来的大多数西门子手机兼容。插上多媒体卡，手机屏幕上可以显示曲名、播放时间等信息。来电时音乐暂停，挂断来电后音乐可自动继续。

图片新闻



■韩国数字全球网络公司最新推出的一款重量仅29克、与一支口红大小相似的MP3播放器MPIO-DMK。

■ 漫步者S4.1音箱

漫步者近日推出S4.1产品。它采用大功率环形变压器，RMS功率140W（20W×4+60W），即低音炮60W，前置后置声道各20W，远远超出普通的4.1音箱。箱体采用MDF木质结构，防磁设计。低音炮为两腔、两极式倒相设计，6.5″铝音圈大功率长冲程低音单元。卫星箱为梯形箱体结构，不规则腔体可最大限度地减小驻波的形成，从而获得更出色的音质。高音喇叭设有一个月牙形的缺口，缺口由中音喇叭填补，即高音、中音喇叭是相交在一起的。这样的设计可拉近高中音喇叭的距离，使其更接近于点声源，从而更适合多媒体音箱近声场的聆听。



参考价格：690元

■ 华硕32倍速光盘刻录机

近日，华硕电脑发布了最新产品32倍速光盘刻录机，型号为CRW-3212A。这是一台32×/12×/40× CD-RW，内建华硕FlextraLink防坏盘技术、FlextraSpeed自动调速技术和DDSS II防震动降噪音技术，提供了灵活机动的无缝刻录和更可靠的刻录质量，并且更易于用户操作。



厂商：Intel
上市：2002年1月
售价：4600元（2.2GHz参考售价）
附件：不详
推荐：追求绝对性能的发烧级和企业级用户。

眩目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室

Intel Northwood Pentium 4处理器

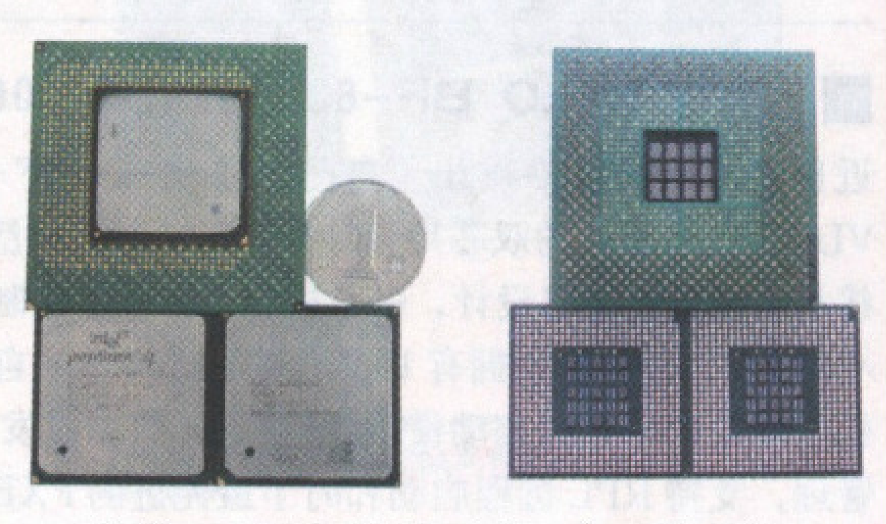
尽管Intel的Pentium 4处理器早在2000年11月就推出了，但最初我们在市场上见到的Pentium 4处理器都是Willamette核心的，区别只在于针脚封装的形式而已，有mPGA 423（Socket 423）和mPGA 478（Socket 478）两种，后者被定名为Willamette－N；两者都采用0.18微米铝布线工艺，二级缓存皆为256kB。就像当初同为Mendocino核心的Slot 1与Socket 370赛扬那样，当主频相同时，423和478针脚的Willamette核心P4在性能方面几乎没有差别，而新的478针脚Northwood核心P4则会改变这一状况。

2002年1月7日，Intel正式发布了新一代Northwood（北木头）核心的奔腾4处理器，包括1.6、1.8、2.0和2.2GHz 4款，采用新的0.13微米制造工艺。为了与旧核心的P4区分开来，运行在1.6、1.8、2.0GHz的Northwood P4后缀加上了“A”的标志。新发布的奔腾4处理器不仅仅意味着频率上的提升，而且还蕴藏着极大的潜力。Northwood采用的是Willamette-N相同的P4架构，而且也是mPGA 478封装设计，不过内部晶体管数目和面积比Willamette高出不少，同时核心电压也由Willamette的1.75V降到了1.5V，0.13微米的制造工艺将使P4处理器的成本与发热量大大降低。Northwood P4的工作频率从1.6GHz开始起跳，理论上最高的设计频率可高达6GHz。在这样一个频率范围内，Intel即使不用新的技术也可以很容易使P4处理器达到更高的运行频率。另一方面，Northwood P4的二级缓存比Willamette P4增大了1倍，达到512kB，这个改变将使P4处理器的整体性能有一定幅度的提升，特别是对提升P4在商业应用方面的性能有很大帮助。

从下表我们可以很清楚地看到Willamette（Socket 423）、Willamette-N（Socket 478）和Northwood（Socket 478）这3种P4处理器之间的区别：

CPU核心	规格	起始频率	制造工艺	二级缓存	核心电压
Pentium 4 Willamette	Socket 423	1.3GHz	0.18微米	256kB	1.75V
Pentium 4 Willamette－N	Socket 478	1.4GHz	0.18微米	256kB	1.75V
Pentium 4 Northwood	Socket 478	1.6GHz	0.13微米	512kB	1.5V

在Intel公司的积极配合下，我们于第一时间拿到了2.0GHz和2.2GHz Northwood P4 CPU的工程样品，正好Socket 423和Socket 478的Willamette P4我们手头也都有。为了便于比较，我们就把它们放在一块来看看：



3种不同的P4处理器（正反面）

上面和左下方两块分别是我们熟悉的423和478针脚的Willamette P4，运行频率均为1.7GHz；右下方这块便是全新的Northwood核心的Pentium 4，由于同样采用了mPGA 478封装的缘故，我们可以看到它在外形上和Willamette-N P4一模一样。这款Northwood P4由于是工程版，所以并没有打上Pentium 4的字样和运行频率，只标明有“Intel Confidential（机密）”字样和制造批号，它的预设频率为2.2GHz。从我们过去的经验来看，这种工程版CPU往往是不锁倍频的，但是我们手中的两块2.0GHz和2.2GHz的P4，在华硕P4B266和升技TH7 Ⅱ主板上无论如何设置都无法改变倍频，应该是已经锁住了，这多少有点可惜，也许是我们的手气不大好:)。

从正面看不出Willamette－N和Northwood的差异，而且背面也一样是478针脚。不过可以明显发现，左下方的Willamette－N电容有9颗，而右下方的Northwood则是15颗。

从侧面看，Willamette－N和Northwood P4的厚度也一模一样。

随Northwood P4一起送来的是Intel D845DG主板，也是我们此次测试中的主要平台。

从WCPUID 3.0d显示出的CPU信息中，我们可以看到这枚Northwood P4运行在2192.88MHz（由于主板默认FSB偏低，所以CPU频率比2.2GHz略低一点点）下，二级缓存为512kB。同Willamette－N核心P4相比，Northwood核心P4的Model值由“0”变为“2”，而Stepping ID则由“10”变为“4”。另外，在Cpu-Z 1.11中我们也可以清楚地看到CPU制造工艺已经变成了“0.13μ”（0.13微米）。

下面就让我们来体验一下“北木头”的威力吧。

由于测试时我们手中只有1.7GHz的Willamette－N P4，而两块Northwood P4分别为2GHz和2.2GHz，我们认为不同频率、不同核心P4的比较没有太大意义，所以只测试了P4 1.7GHz的部分成绩，仅供参考。鉴于Northwood P4采用了0.13微米的工艺，核心电压只有1.5V，应当具有很大的超频潜力，在测试中我们也证实了这一点。我们在超频测试时采用了华硕P4B266主板，并且在BIOS中对内存运行参数进行了优化，在不加电压的情况下我们把2.2G的P4轻松超到了2.62GHz（119MHz×22）。出于对系统安全的考虑，我们这次没有做加电压的测试。

下表是Sisoft Sandra中的整数、浮点性能和内存带宽测试结果：

Sisoft Sandra 2001te 5.8.1				
测试项目/CPU	P4 1.7GHz	P4 2GHz	P4 2.2GHz	P4 2.62GHz
CPU BenchmarkDhrystone ALU	3386	3918	4091	5117
Whetstone FPU/SSE2	896/2124	1042/2463	1145/2722	1369/3213
CPU Multimedia Benchmark Integer	6868	7929	8706	10409
Floating-Point	8435	9768	10796	12890
Memory Benchmark ALU/RAM Bandwidth	995	1041	1070	1135
FLU/RAM Bandwidth	1042	1078	1101	1190

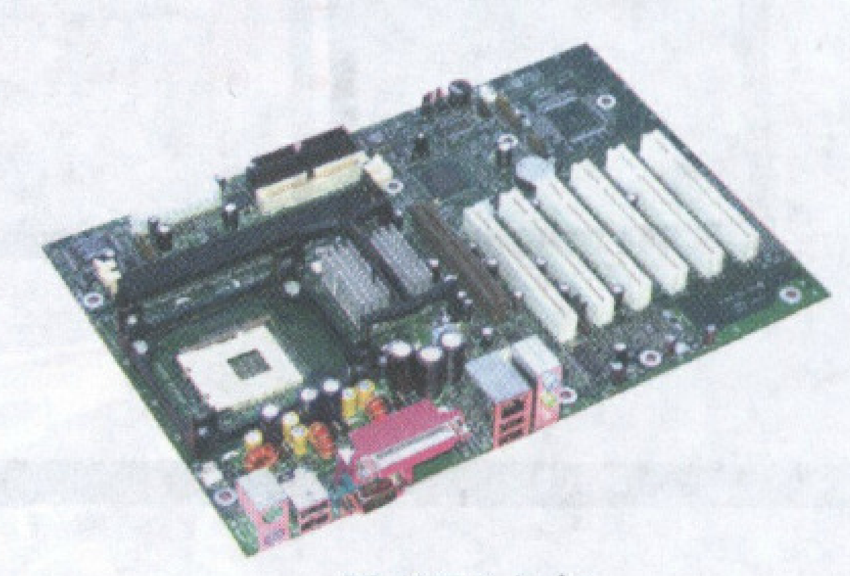
从这几项关于CPU性能指标的数据可以看到，Northwood核心P4表现不俗。在提高外频和运行频率之后，Pentium 4犹如脱缰野马般一路狂奔，运行在2.62GHz下的Northwood P4多媒体浮点性能得分（Multimedia Benchmark Floating-Point）接近13 000分，比1.7GHz的旧核心P4足足高出了53%，这似乎在预示着在将来的一年Pentium 4的性能将攀升到前所未有的高度。

Super π主要用来评估被测系统计算104万位小数位数的能力，重点考察的是系统浮点运算单元（如处理器和内存子系统的浮点单元数据吞吐量及运算能力）。

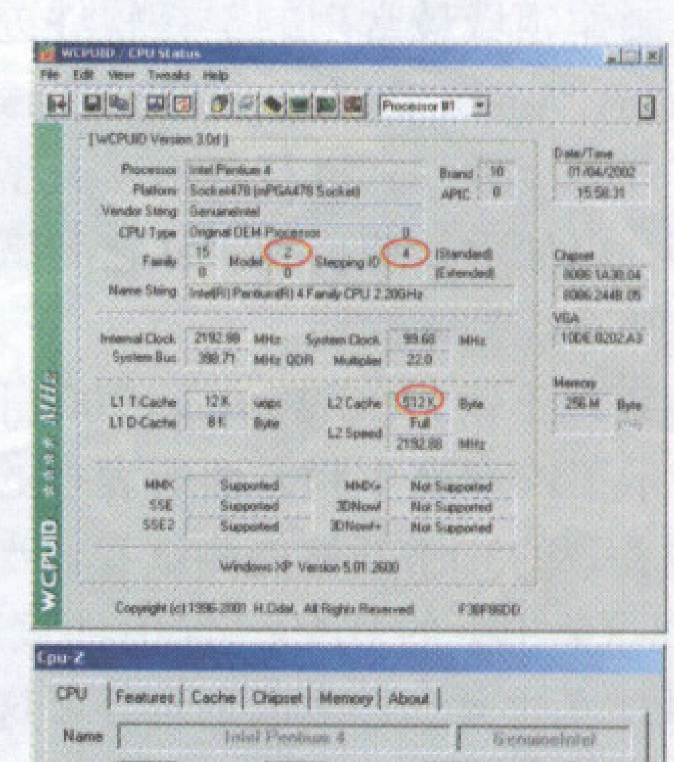
Business Winstone2001主要是针对一般商用环境，以Microsoft Office、Netscape Communicator等软件作为测试性能的依据，其得出的测试数据，能够代表电脑执行一般商用软件的性能。而Content Creation Winstone2001主要模拟



侧着看P4的样子



D845DG主板



Northwood P4在WCPUID和Cpu-Z里的显示

测试平台

CPU	Intel Pentium 4 2GHz&2.2GHz（Socket 478，Northwood核心）
	Intel Pentium 4 1.7GHz（Socket 478，Willamette核心）
主板	Intel D845DG（i845-D芯片组）
	华硕 P4B266（i845-D芯片组，仅在超频测试中使用）
内存	三星 PC 2100 DDR 128MB2x
硬盘	西部数据 鱼子酱1200BB 7200转 2MB缓存 ATA100
显卡	技嘉GeForce3 Ti500 64MB DDR（核心/显存：240MHz/250MHz）
显示器	SONY MultiScan G400
操作系统	英文Windows XP Professional正式版
DirectX版本	Windows XP自带DirectX 8.1英文版
主板驱动	Intel Chipest Software Installation Utility v3.20.1008
其他驱动	Intel Application Accelerator v1.12 Build2084
显卡驱动	nVIDIA公版雷管XP 23.11
相关设置	Intel D845DG 主板默认FSB：99.68MHz
	内存运行频率：133MHz（by SPD）
	AGP 4×开启，Fast Write：关闭，SBA：关闭

Pentium 4






网页与多媒体制作领域最常用的工具软件进行协同工作（如Adobe Photoshop、Adobe Premiere及Marcomedia Dreamweaver等），同时打开多个软件，进行各单项大型测试，并在它们之间相互切换，以加重处理负担。从它测试所得的数据，能够更真实地反映系统整体性能。

整体性能表现不错，CC Winstone2001下得到了77.2的高分，再一次展示了P4在高主频方面所表现的巨大优势。

玩家比较关心的3D游戏性能测试我们当然也不会忘记。

在DirectX 8架构下的3DMark2001的表现除了GeForce 3 Ti500是当然的主角之外，CPU也是主导着这项测试的最重要因素。由表中可看到在P4 2.2GHz下跑出了7819的高分，而超频到2.62GHz后的3DMark得分则高达8664，这应该是我们在历次测试中跑出的最高分了。

作为OpenGL游戏的代表，Quake Ⅲ Arena测试一向是Pentium 4引以为傲的项目，当然CPU频率仍然是越高越好。虽然在Fastest模式下测出结果达到了每秒336.3帧这样“几乎难以置信”的数字，不过从Pentium 4过去在这个项目的表现来看，这样的数字可以说是理所当然的。

即使到了1024×768 HQ模式下，Northwood P4居然还能跑出220fps左右的超高帧数。而此时从2GHz超到2.62GHz，仅有14fps左右的提升，这意味着即使是目前最快的GeForce3 Ti500也开始成为系统的瓶颈了，这不得不归结于Northwood P4强劲的性能表现。看来Pentium 4依然是超级Quake迷的首选。

Super π 1.1测试（得分越低越好）

CPU	P4 1.7GHz	P4 2GHz	P4 2.2GHz	P4 2.62GHz
测试得分（秒）	1'46''	1'33''	1'26''	1'13'

3DMark2001 Pro（1024*768、32位色）默认测试

CPU	P4 2GHz	P4 2.2GHz	P4 2.62GHz
测试得分	7819	8039	8664

商业和整体性能测试

测试项目/CPU	P4 2GHz	P4 2.2GHz
Business Winstone2001	53.3	56.7
CC Winstone2001	72.2	77.2

Quake III Arena v1.30（调用DM6地图）测试

测试得分（fps）/CPU	P4 2GHz	P4 2.2GHz	P4 2.62GHz
Fastest	269.5	283.5	336.3
High Quality 1024*768	216.3	221.2	235.5

编辑点评

总而言之，Intel Pentium 4的体系结构的确非常优秀，全新的“北木头”P4再次向我们展示了其强大的实力和“可怕”的潜力。如果说早期旧核心的低主频P4多少有些让人失望的话，而这次我们则深切感受到了Northwood核心P4确实将为我们带来显著的性能提升。如果考虑到当我们使用相对廉价的i845主板和DDR内存，配合Northwood核心P4，就能达到过去必须使用昂贵的i850主板和RDRAM才能达到的性能，我们就可以问问自己：心动了吗？不过，从以往的规律来看，新推出的高端CPU价位一般会高高在上，Northwood Pentium 4能否尽快取代目前的Willamette P4，价格会是更主要的因素。

没有肉体的社会
从联众棋牌游戏说起

■本刊记者／生铁



“财富本是身外物，白白得来白白去。”——联众会员攻略100招

你相信有这么个社会么？人可以脱了肉身，只剩下个魂儿在里面游荡。在这社会里，你可以一个跟头云十万八千里，也可以随时随地招摇撞骗，无论出了什么事，都伤不了你一根毫毛，都丢不了你存折里一分钱，也决不会出现因为你多喝了两口酒就被人扣了车本这类倒霉事。可不知怎么，你在这么个世外桃源里，还是会突然愤怒，突然害羞，突然死去活来。这个社会现在已经出现了，它就是网络社会。

网络本来是一个虚拟的世界，但因为它是由人缔造的，所以随着它的发展，也就越来越多地融入了人类社会的特征，成为一个新的有体系的虚拟社会。它根植于人类社会之上，又有别于人类社会，人类社会规范所不容许的一些内容可以在这里实现。在网络里，甚至法律的触角也有一些伸展不到的地方。在这个世界里，你看不到完整的人的存在，人类抽去了自己的筋血骨肉之躯，只剩下一些赤裸裸的灵魂。

当人们开始思考一样东西与生活的关系时，往往是因为这样东西对他们具有某种潜在的威胁。我们一直想就虚拟网络与现实社会之间日渐交错的关系作一个探讨，而恰恰是联众网的会员游戏给了我们一个切入点，使这种探讨以专题的形式出现在大家面前。

联众世界（http://www.ourgame.com/）是国内最早、也是目前最大的网上棋牌游戏的网站。据该网站公布的统计报告，该网站目前全球注册用户有2500万，最高同时在线人数超过18万。相信读者中应该很少有没听说过这个网站的。什么东西一做大了，难免就招人注意，特别是在其2000年推出收费会员制服务后，在联众世界里发生了一些有趣的现象。

想要成为联众会员非常简单，只要花钱买张会员卡，再进入“联众世

界”注册就可以了。会员卡分几种，最常见的是季卡和年卡。季卡售价35元，持有该卡注册会员可以享有3个月联众会员资格并可获赠3000点财富值。年卡售价120元，持有该卡注册会员可以享有1年联众会员资格并可获赠12000点财富值。

会员自然是比非会员能得到更多的服务项目了，而这财富点又有什么用呢？你可以用它来参加一些网站组织的丰富多彩的活动，可以消耗它来把你不光彩的比赛积分归零，更重要的是只有你拥有了财富值，才可以去玩联众的梭哈游戏，它是梭哈游戏中的筹码。接下来，问题都出现了。

有的人约了同屋的人在梭哈里设赌局，钓不知情的玩家上钩赔“钱”；有的人利用自己的技术，盗取别人ID上的财富值；有的人用自己多余的财富值从别人手里购买会员卡——在我们现实生活中的骗局、黑市买卖和金钱的搏弈，这些不怎么干净的东西也被人们模拟到这网络的虚拟世界里。

于是，就有人受损失，就跑到论坛上去骂，就加大了网站管理的难度，也就引发了人们种种的思索：

如果财富值能够换取现实的利益，那么通过梭哈游戏是不是一种变相的赌博？

如果玩家的大笔财富值丢失了，网络服务商该不该对此负责，负责的依据又是什么？

牵扯到法律上，“财富值”被盗的玩家是否应该要求精神损失赔偿，赔什么？财富值只是虚拟数值，难道赔也赔虚拟数值么？

从经济学上讲，玩家私下用财富值换取季卡，未来会形成市场行为么？“财富值”在其中扮演的到底是商品的角色，还是流通货币替代品的角色呢？

网络与人们的生活越贴越近了，会不会有一天人们离不开网络就像离不开电了？那时的网络犯罪，是否将能使我们倾家荡产？

说到底，联众的财富值只是另一种形式的积分。如果它没有“财富”二字，还会产生这么多风波么？

……这一切不得而知。我们不妨把联众世界作为一个标本，通过它来研究一下网络所带来的新的社会、法律、经济和伦理问题吧。





联众网的梭哈游戏

二

记者首先买了一张联众季卡，迫不及待地注册、下载游戏，然后进入梭哈游戏。最初的时候，居然手气不错，连赢了1000多点财富，自以为深谙其道，结果几天下来，反而倒贴进2000多点！看看自己就剩下几百点了，不敢再玩，郁闷之下就跑到联众的论坛去闲逛。在这里果然看到了各种各样的帖子。

有位自称是律师的朋友发帖子说：“你们凭什么把责任全部推在黑客身上啊，凭什么说就是我们玩家的责任啊？不能因为根本没有证据证明玩家被黑客入侵而为你们的系统问题推卸责任。还有联众都快成为赌博的场所了，有很多人倒卖ID、倒卖财富！联众应该给我个解释。赔偿我的财富！”此人显然是刚丢过财富值啦！

一位门派（“门派”是联众为同好玩家设计的网上社团）的领导警告其他门派的头头说：“请你们不要送财富值给会员！用财富勾引其他门派成员的人太可恶了！应该让联众封他们ID！你们自己不好好努力，还把江湖搞得乌烟瘴气！”

另一个人发贴说：“玩四国经常碰到三打一，没想到今天玩梭哈也碰到三打一的，3个人一起猛上，转眼间我的财富值被骗得精光。注意了他们片刻，果然是每回3人在一起！郁闷啊，这年头简直让人寸步难行……社会的每个角落都窝藏着吃人的人！”

还有个会员写道：“大家注意了，XX是个超级大骗子，曾经是我的好友，向我借20万财富值，说3分钟就还。过了30分钟要他还，也不理我了，不管我说什么，就是不理我……没想到居然被朋友骗了。哎，人心叵测呀，以后除了爹娘，任何人都不轻易信了！”



区区一个财富值，真的有这么困扰会员么？记者决定亲自与两位资深联众会员坐在一起聊聊。这两位朋友的网名叫狐狐和小单。



记者（以下简称“记”）：你们加入会员多久了？

狐狐：半年了。

记：看来是元老级会员了。你们为什么要加入联众会员？

狐狐：很多联众的朋友买会员卡，都是为了社团在“联众江湖”的正规化。我买会员是因为在联众会员越来越多啦，算是“顺潮流”吧。

记：如果我做会员期间没有财富值了该怎么办？

狐狐：没财富值你一样可以玩其他的游戏，就算你仍然想玩那些需要财富的游戏，也可以用联众的财富转移功能向别人要财富，或者向联众贷财富值。

记：联众会员中常有关于财富值的争论，你们是否经历过这些事？人们是怎么用财富点赌博，怎么用人民币从其他人手里买财富点的？

小单：过去联众转移财富值时没有身份验证，那时有很多人都会偷会员的密码，现在增加了会员身份验证就好多了。我也曾被偷过财富值，就是因为没有身份验证。真正用现金买财富值的不很多，但是用会员卡换财富的倒不少。

记：用会员卡换财富？

小单：当然，我就用财富值买了好几张会员卡，这很平常。

记：大约多少财富值能买一张会员卡？

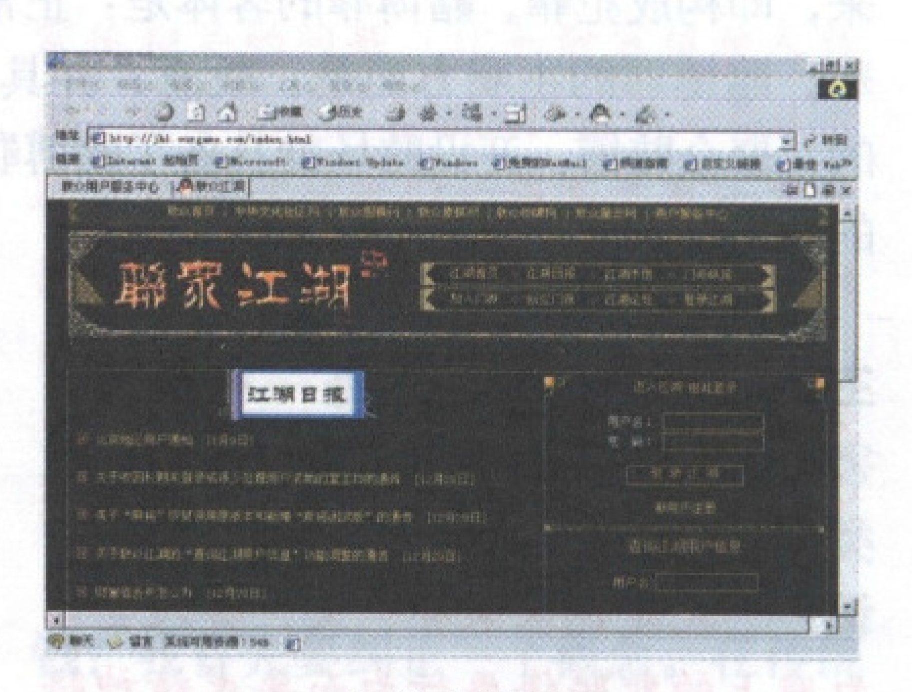
小单：17 000个财富点就可以买个季卡。

记：就是说你17 000个虚拟财富值就相当于35元人民币了？我见到很多有上百万财富的人，都是玩梭哈挣到的钱么？

小单：不一定。

记：那你和人交易，不怕被人欺骗？

小单：这种事我遇到过，是很容易被骗。但是你要买的话就得找个常在联众世界里混的人，很多人都认识他，那样他一定不会骗你的，因为如果他骗你就会名声扫地，得不偿失。他先给我会员卡号，我注册成功了，当面把财富值转给他。



“联众江湖”



联众世界主页

记：你们知道有人在梭哈里合作骗钱的么，你们是否接触过作弊软件？

小单：知道啊，比如说两个人对面坐，我把底牌告诉对家，对家如果大我可以不跟，如果小我就可以跟啊。有软件，但是很慢。

记：真的有作弊软件么，你能肯定么，从什么渠道可以得到？

小单：因为我没有那种软件，所以我不敢确定。

记：联众官方怎么处理玩家的投诉？我是说，如果我的财富值被人骗走了，联众怎么管？

小单：是这样的，大多数情况都不会管，因为联众已经让你做过身份验证了，也警告过你不要把密码告诉别人了。如果你投诉了，联众会给你一个网址，让你看你的财富值的使用记录，再没别的了。

记：为什么人们要加入社团，有什么好处？

狐狐：加入社团对个人来说，没好处也没坏处，但是对社团来说需要。像联众四国军棋里最大的门派“锦衣卫”的社员100多，会员900多，是联众第一大门派，这个门派在社会上（非网络）举办过一些相当有影响的比赛。一般办一个社团，都是为了把这个社团在联众里面发展大，所以，希望社团能有一定的威望。打个比方吧，会员和社团就像是一个没有国籍的人和一个国家一样。

记：常听说帮会给成员发财富值，但帮会的财富是哪儿来的？

狐狐：呵呵，一般不会给成员发财富（等等，什么叫“帮会”？好像黑社会噢……），都是在找会员的时候当时就转财富，就一次而且很少。财富哪来的？大家凑的，然后，当然是赢来的——至少五子棋里面的那些财富都是赢来的，因为给出的财富并不是什么天文数字，顶多也就是个5万。

记：你们认为，联众世界这个虚拟社会，比起我们的现实生活有什么好玩的地方？

狐狐：是虚拟的么？也许吧。其实很多

朋友已经把它当真啦。好玩的地方么，狐狐想……就算是给人一种处在武侠世界的感觉吧……

记：谢谢二位接受我的采访。

虽然和这两位朋友作了详细的谈话，但我总觉得，联众一些论坛所带给我的感觉，总没有我看到的那么简单。再次浏览论坛，常常有这样的字眼跳到我的眼睛里：作弊程序、强梭、木马、冰河、黑客、被盗财富非法销售、赃款汇款凭证、非法获得、财富换卡、卡换财富、人民币购买财富的数额……



三



告别两位朋友后，记者不敢耽搁，又直奔了一家律师事务所，想就网络上发生的种种事件，讨个法律上的说法。

一位王姓律师接待了我。他很快了解了我的来意，并接受了我的咨询采访。

王律师让我先明确一个概念——即什么叫“赌博罪”。在我国《刑法》第303条中规定：要求行为人以营利为目的，聚众赌博、开设赌场或者以赌博为业的即构成赌博罪。赌博罪的主体是赌头和赌棍。赌头是为赌博提供营业性场所、赌具，组织赌博活动，从中渔利的人。赌棍是指以赌博为业的人，又分为受雇于赌场的专业赌棍和不受雇于赌场的兼职赌棍。两者中的任一个通过客观方面表现出来，即构成犯罪。赌博罪的客体是：正常的公共秩序。赌博归属于扰乱公共秩序罪。赌博罪的主观方面是：故意，并具有营利目的的。行为人只要以营利为目的，聚众赌博、开设赌场就具备了赌博罪的全部构成要件，并且达到了犯罪既遂的状态。

明确了最基本的概念，**记者（以下简称“记”）又问：**“如果一家游戏网站只是提供了虚拟筹码作为会员游戏的一种乐趣，并且不使虚拟筹码与真实货币之间产生任何交换关系，那这个网站能算是虚拟社会里的赌头么？”

王律师（以下简称“王”）：“无法定义，因为目前对于虚拟财富的定义、管理办法以及虚拟财富与真实货币之间的关系，法律上还没有一个明文规定。”

记：“参与开发和使用黑客，利用诈骗或其他手段欺诈其他会员分数值或虚拟财富值的行为，是否构成了法律意义上的对他人损害呢？”

王：“是的，这已经构成了对他人的伤害。”

记：“抛开购买会员卡的问题和财富点涉及到的具体利益问题不谈，单说通过不公平手段窃取玩家的虚拟财富值或经验值，是否构成了对玩家的损害？”

王：“当然构成，这是一种精神伤害。发生这类情况，不触及刑律，这类纠纷属于民事纠纷的范畴。”

记：“就是说未来有一天，有人会因为网上的欺骗侮辱行为而要求精神赔偿么？”

王：“不是未来，现在就已经有这样的案例了。那些网络名誉侵权、网上著作权的诉讼案，其中就包括精神伤害的因素了。”

记：“如果我在一个游戏网站上被人诈骗，或莫名其妙丢失了虚拟分值，那么该网站是否对我的损失负有责任？”

王：“那要根据具体情况而定。要根据网站与玩家的最初协议、具体牵扯到个人财富值发生变化的情况等多方面而定。这属于民事纠纷范畴。”

记：“可否设想一下，未来网络社会与现实社会结合紧密后，会不会有一天，因为虚拟网络上的诈骗行为而被追究刑事责任的？”

王：“这个问题太大了，它涉及到法律的发展和社会的发展等多方面的问题。是不是要追究一种行为的法律责任，要看这种行为对社会的影响度有多大。法律的客观规律是：一种行为、现象足以影响到社会利益时，国家就必须以法律来规范它。当人类还没有通过航海进行经济接触时，世界上没有航海法。随着大规模的航海行为的出现，航海法也就诞生了。”

王律师最后表示说：大家现在都讲网络虚拟社会，仿佛它是脱离于现实社会法则而存在的一个个体。网络社会毕竟也是人造的，不应该因为它有虚拟性，所以就任意把社会上丑恶的现实存在再模拟到网络社会上，这种行为从道德和社会认知上都是不好的。而且网络到底是一个独特的社会，还是另一种被人所非法利用的工具？这还值得思考，但这种思考已经不属于法律的范畴了。



四

有了法律知识，心里也有了底。虽然对于记者本人来说，财富值背后隐藏的黑幕更诱人，但文章可不能只停留在这一步。做了这样多的调查采访，我也该听听做网站的专家们的看法了。2002年1月7日下午，记者来到了联众公司，对该公司总经理钱中华先生做了个专访。

记者（以下简称“记”）：如果用一句话确切地定义联众网站，您该怎么讲？

钱中华（以下简称“钱”）：以棋牌游戏为主的网络游戏提供商。

记：联众会员服务是什么时候推出的？

钱：联众会员制服务在2000年6月就已经推出了，但在2001年5月30日之后才推广开来。

记：联众网当时作出推广会员制的决定，没有担心过早已适应了免费服务的网络用户们是否会接受这种收费服务么？

钱：当然担心过，而且无时无刻不在担心。

记：但似乎现在这种担心有点多余了，对吗？实现会员收费制后，联众的经营状况有了怎样的变化？

钱：变化太大了。做个比喻，过去我们想为我们的用户盖一座大厦，我们也有这个能力，但是我们手里只有土胚。会员制推广之后，我们有了钢筋混凝土，可以逐渐为入住这座大厦的人提供更舒适的环境。

记：目前联众的会员群体有没有集中在某个年龄段上或某些职业上？

钱：联众的用户群很广泛，无论在年龄还是职业上的广泛性都远远超过了大型网络游戏的用户群。

记：每个会员卡ID中所配给的虚拟财富值，是属于玩家用现金购买会员卡价值的一部分，还是属于联众网随卡赠送给玩家的？

钱：应该属于赠送性质。

记：那么就是说，如果玩家买一张会员卡，其中没有财富值，原则上也是合理的？

钱：我们每张卡都肯定会赠送固定的财富值给会员。

记：它能否在联众网上换取实物？

钱：不能。实际虚拟财富值本身也是一种游戏，你可以通过它参与到联众网上的多种活动中去，而非仅仅是梭哈游戏的筹码。

记：我发现不少联众会员都遇到了和财富值相关的问题，比如财富值被人诈骗，财富值被黑客盗取，他们大都认为联众网应该对他们的损失负有一定责任。我们知道，传统的服务行业，对自己经营场所的治安是要负一定责任的，那么现在网络情况如此复杂、缺少实际证据的情况下，联众网又该如何维护好自己经营场所的秩序呢？

钱：我首先要纠正一个概念。在传统的服务行业中，经营场所都要在当地公安局备案，由公安局负责它的治安，而不是由商家自己负责的。现在网络迅速发展，围绕它所出现的问题是传统服务行业所从未面临过的。管理一个虚拟的社区所产生的麻烦很多。在这个虚拟社会里，我是服务商，但我是不是执法者和管理者？这都没有定论。传统企业和消费者之间的法律无法适用到网络社会中。作为服务商个体，是无法解决这个问题的，它牵扯到经济、法律、社会等各个方面的问题。作为服务商目前要考虑的最大问题是能否提供服务和如何提供服务。

至于会员之间发生的诈骗、赌博和兑现事件，我认为这不是个经济问题，而是个社会问题。像这样的事，决不是伴随着网络的发展而产生的，这种东西在现实社会中相当普遍。那些车站、体育馆门口的黄牛党们，那些外汇黑市买卖，只要有人的地方，就总有这类事情发生。还有，网络上的QQ、信箱的ID，还有其他一些网络游戏中，这类现象也都有发生。

记：在联众制订的诸多服务条款中，多次提到了“拒绝提供担保”和“免责条款”，在制订这些条款时是否参考过法律依据？

钱：当然，我们在编制这些条款时严谨地参考了相关法规，这些在我们的服务中心都可以看到。这些条款也在随着网站的发展而不断修订。

记：对于黑客软件和作弊软件，联众在技术上有什么方式可以尽量杜绝它们？

钱：我们一直想办法在技术方面改进应对措施，保障会员的ID安全。如果是通过技术手段发现作弊甚至犯罪证据的，联众网也是直接干预管理的。

记：随着未来的发展，网络将更多地容入到人们的日常生活当中。您能否大胆设想一下网络社会发展到未来的情况么？

钱：这个命题太大了。未来的游戏网站建设，应该是合理规避非法行为，增加多套记分系统，增加人的成就感。服务商对于网络发展将一直保持观察并采取相应的应对措施，但何时能出现完善、合法而又科学的管理方案，目前还是未知。

在采访中，记者注意到联众公司对于和财富值纠纷相关的话题比较敏

感。对于其网站发展到目前的这种状态，恐怕是联众的设计师们所没有想到的，而目前已暴露出的种种棘手问题，如今也只能尽量去控制和引导它们了。除此之外，联众对于网络服务商职权范围的思考和苦恼，也给人留下了深刻的印象。面对一个新的行业问题，没有一个全体社会的进步，单靠一家小小的公司，单枪匹马，是什么也左右不了的。

通过这次采访，我们可以知道，起码联众网承认会员卡ID中所配给的财富值是属于附送性质的。如果事情真是这样，那么联众就有权不必对会员因任何非服务器故障造成的财富值损失负责。而且，联众作为网络经营商，它没为用户提供任何通过虚拟财富值换取实物的途径，这似乎摆脱了它通过游戏变相组织赌博的嫌疑。但是作为财富值和梭哈的设计，不能不说联众是利用了一下人类普遍的弱点。

五

在做这个专题的过程中，记者一直想知道，网络上的虚拟财富值，一旦可以与现实中的物品形成交易，那么它将属于什么性质的呢？就这个问题记者和许多学经济的朋友进行了探讨。

不少人认为，网络经济的未来很可能就是一种通过虚拟与实物之间发生关系而进行的新型经济。未来的经济领域中也必将出现虚实结合的商业模式，而目前我们所看到的网络游戏中的交易现象，很可能孕育着未来网络市场状况的雏形。当然，那时的网络经济也会融合更多现有的经济模式，朝着合理合法化方向发展。

至于目前因财富值而导致的网络诈骗行为，若要解决尚需时间。这种现象只能说是一种私人交易行为，类似于二手货的零散交易，在数量级上无法称之为一种商业市场，因为市场需要买方和卖方都具有一定的规模。唯一区别于传统交易的地方，也就是它的交易是发生在一种虚拟数值和现实货币之间的，这也正是它这种行为引人注意的原因。在判断虚拟数值所代表的经济含义时，不同的人有着不同的回答。有的人认为它只是一种物的替代品，类似于代金券；有的人认为它是一种“商品”，一种特殊的商品，因为这种虚拟数值是网络公司提供的服务中的一部分，但这种虚拟数值其中包含了多少可核算的人力、物力、财力和劳动时间及其之间的比值，现在是没有办法来统一核定的。

当我们睁开眼睛的时候，我们都清楚地看到了网络正势不可挡地在生活的阡陌周围交织。我们知道它有一天必然会发展到哪一步，但我们所不知道的是，在其发展的过程中，我们究竟要付出怎样的代价。

元旦时有朋友来记者家做客，非但没给记者买脑白金，还反而从兜儿里掏出两张电影票，非逼着记者陪他看《大腕》。电影里有一段情节，导演借着主人公的口把卖盗版VCD的痛骂了一顿。这就好像某人在天桥支了个摊儿说相声，来听的都要给钱，说了半截相声突然哭诉起自己昨天如何让狗咬了。也不清楚听众们觉没觉出来自己被说相声的给耍了。



既然这文章是我执笔的，那除了代表杂志社表态之外，自己也想跳出来说点什么……我想说的其实就是天下乌鸦一般黑。无论什么年龄什么地位的人都爱玩，都喜欢游戏的感受，也都贪财，都喜欢赌博，也都存在个别人抗不住人性的诱惑去坑蒙拐骗；凡是丢了自己钱的，也都要去骂街——即便这“钱”只是画在沙子上的，一刮风一跺脚就全没了。

有时想想，人的可悲并不在于它有欲望，而在于有了欲望却不甘心、不承认，却要去掩盖、去粉饰，硬要自己变得有理性。不算马戏团里那些猴马狗猫，世界上唯一穿衣服的动物好像就是人了吧？穿上衣服，仿佛是体面了，可殊不知，人性其实是和肉体无关的。这不，卖盗版盘的老板看见《大腕》里主人公痛骂盗版的一幕，不也一样露出了笑容么？P

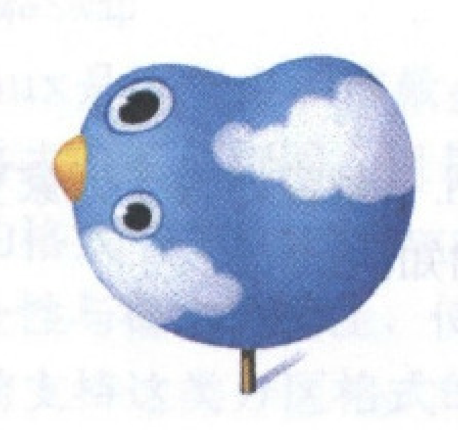
操作系统动物园



当越来越多的操作系统摆在你的面前，你会选择谁？

Windows 98，它堪称一套经典的家用娱乐平台，数以万计的游戏构建在它的基础上；无数台个人电脑正用它听音乐、看影碟；硬件厂商总把产品对Windows 98的支持放在最重要的地位……，但是，可恶的蓝屏与死机似乎总与Windows 98联系在一起。那么让我们选择Windows 2000吧！讨厌的蓝屏与死机不见了，取而代之的是邃蓝色的桌面；Office、Photoshop、VB、VC……终于找到了用武之地，尽情地享受纯32位系统带来的性能增益；个人隐私得到NTFS最大限度的保护，我的工作文档再也不会被不知情者Delete掉了……怎么游戏又弹出无法运行的提示？微软告诉我们，Windows 2000天生就不是为游戏而设计的，要命的是有些硬件在Windows 2000下会出现莫名其妙的问题……Windows XP怎么样？它拥有Windows 98的兼容性和Windows 2000的稳定性，似乎是一个完美的系统，但是，你敢放弃已经熟悉的Windows 98、Windows 2000，毅然投入Windows XP的怀抱吗？许多人都把它看作温柔的陷阱。在你手边，还有明星般的Linux，它的稳定性、开放性以及如潮的好评都让你怦然心动。





它们是否让你很难取舍？也许，让它们都落户在你的硬盘里才是万全的选择。P



晶合实验室

操作系统动物园

关于多操作系统共存的研究报告

晶合实验室



多操作系统共存引起普通电脑用户的关注还是上个世纪微软推出Windows 95的时候，为了与大量DOS下的应用程序兼容，许多用户不得不在DOS 6.22与Windows 95之间进行双系统引导。随着软件业飞速发展，这一现象逐渐过渡到Windows 98与Windows 2000、Windows XP甚至其他类型操作系统间的双引导，多引导。

多操作系统共存首先解决的是兼容性问题。基于某个操作系统平台设计的软件或硬件在另一个操作系统平台上通常无法运行，或者运行不正常，最有效最直接的解决办法就是将它们安装在各自所支持的操作系统上，搭建两个PC系统显然成本太高，多系统共存是最经济的办法，只需在不同的操作系统间切换即可达到目的；有时候一台电脑需要提供给多个用户使用，不同的用户需求也不同：有的用户仅仅为的是娱乐；有的用户需要进行图形处理，稳定性显然非常重要；搭建个人网站使得操作系统提供的网络服务显得特别重要。多系统共存为不同的用户提供所需的操作系统，它们之间互不干扰和平共处；更多的情况下大家只是为了体验新操作系统带来的新理念，原有的操作系统作为大本营不能够轻易放弃，那么多操作系统共存则是最佳的选择。



技术准备

不同类型的操作系统所采用的硬盘分区格式是不相同的，而且不兼容，为了大家更好地掌握多操作系统安装，首先让我们准备一下硬盘分区格式之间的基础知识。

1. 常见的硬盘分区格式

FAT12

它是一种相当“古老”的磁盘分区格式，与DOS同时问世，它采用12位文件分配表并因此而得名。FAT12能够管理的磁盘容量极为有限，目前除了软盘驱动器还在采用FAT12之外，基本上已经没有什么地方能找到它了。

FAT16

这是MS-DOS和早期Windows 95操作系统最常使用的磁盘分区格式。它采用16位文件分配表，硬盘容量最大支持2GB，是目前所获支持最广泛的一种磁盘分区格式，几乎所有的操作系统都支持这一种格式，DOS、Windows系列，甚至独树一帜的Linux都支持这种分区格式。但是FAT16分区格式存在巨大的缺点：大容量磁盘利用效率低。在微软的DOS和Windows系统中，磁盘文件的分配以簇为单位，一个簇只分配给一个文件使用，不管这个文件占用整个簇容量的多少。这样，即使一个很小的文件也要占用一个簇，剩余的簇空间便全部闲置，造成磁盘空间的浪费。由于分区表容量的限制，FAT16创建的分区越大，磁盘上每个簇的容量也越大，

造成的浪费也越大。所以为了解决这个问题，微软推出了一种全新的磁盘分区格式FAT32，并在Windows 95 OSR2及以后的Windows版本中提供支持。

FAT32

顾名思义，这种格式采用32位的文件分配表，磁盘的管理能力大大增强，突破了FAT16 2GB的分区容量限制。由于现在的硬盘生产成本下降，其容量越来越大，运用FAT32的分区格式后，我们可以将一个大硬盘定义成一个分区而不必分为几个分区使用，大大方便了对磁盘的管理。FAT32推出时主流硬盘空间并不大，所以微软设计在一个不超过8GB的分区中，FAT32分区格式的每个簇容量都固定为4kB，与FAT16相比，大大减少磁盘的浪费，提高磁盘利用率。目前，支持这一磁盘分区格式的操作系统有Windows 95 OSR2/Windows 98/Windows 98 SE/Windows Me/Windows 2000/Windows XP，Linux Redhat部分版本也对FAT32提供有限支持，如果将Linux系统安装在FAT32分区下，必须使用软盘进行引导。但是这种分区格式也有它明显的缺点，首先是由于文件分配表的扩大，运行速度比采用FAT16格式分区的磁盘要慢，特别是在DOS 7.0下性能差距更明显。另外，由于早期DOS不支持这种分区格式，所以无法再使用早期DOS系统。

NTFS

NTFS为Windows NT操作系统而生并随着Windows NT4跨入主力分区格式的行列，它的优点是安全性和稳定性极其出色，在使用中不易产生文件碎片。NTFS分区对用户权限作出了非常严格的限制，每个用户都只能按照系统赋予的权限进行操作，任何试图超越权限的操作都将被系统禁止，同时它还提供了容错结构日志，可以将用户的操作全部记录下来，从而保护了系统的安全。但是NTFS分区格式兼容性不好，特别是对使用广泛的Windows 98 SE/Windows Me系统，它们还需借助第三方软件才能操作NTFS分区。微软近期推出Windows XP并结束了Windows 9X系列的开发，Windows XP基于NT技术提供完善的NTFS分区格式支持，看来微软对推广NTFS分区格式有相当大的决心。NTFS分区也在不断升级中，目前Windows 2000所支持的为NTFS 5.0。

Ext和Swap

Linux是近年来炒作最多、呼声最高的操作系统，版本繁多，支持的分区格式也不尽相同，但是它们的Native主分区和Swap交换分区都采用相同的格式——Ext和Swap。和NTFS分区格式相似，这两种分区格式的安全性与稳定性极佳，使用Linux操作系统死机的机会将大大减少。但是目前支持这类分区格式的操作系统只有Linux。Ext和NTFS类似也有多种版本，目前最新的Linux Redhat 7.2 版本已经支持Ext3了。

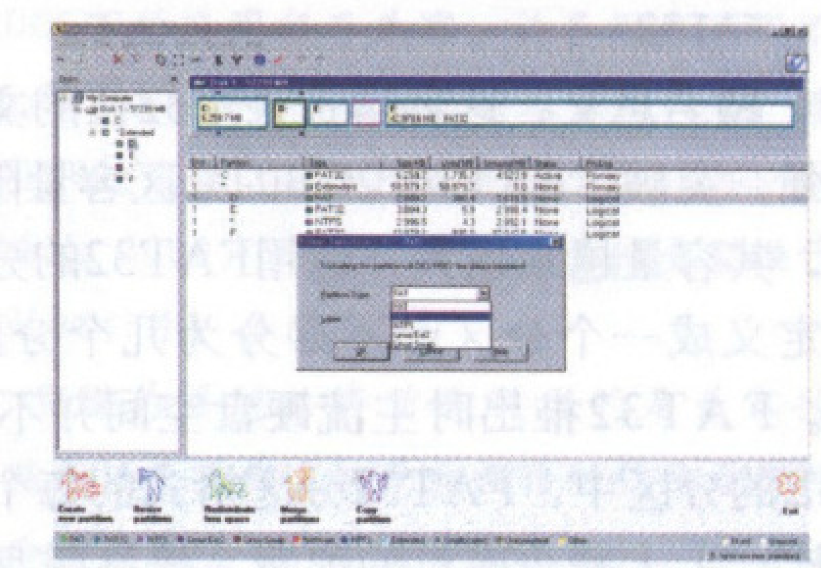
主流分区及操作系统支持列表

分区格式\操作系统	MS-DOS	Windows 95	Windows 95 OSR2	Windows 98/SE/Me	Windows NT	Windows 2000	Windows XP	Linux (Redhat 7.1/7.2)
FAT16	支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持
FAT32	不支持	不支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持*
NTFS	不支持	不支持	不支持	不支持	支持	支持	支持	支持
Ext (2) 和Swap	不支持	不支持	不支持	不支持	不支持	不支持	不支持	支持

*Redhat 7.1 支持将系统安装在FAT32分区，但需用软盘引导

2. 不同分区格式的转换

由于操作系统的变更和升级，往往需要转换不同的分区格式。中国用户使用最广泛的是微软的DOS、Windows 95、Windows 98、Windows NT/2000/XP系列，分区格式也由早期的FAT16向FAT32与NTFS进化，由于种种原因，特别是多系统共存和系统升级，用户需要从一种分区格式向另一种分区格式迁移，而这3种分区格式间的相互转换频率最高。分区格式的转换不外乎两种途径，操作系统本身提供的转换工具和第三方磁盘工具，后者中最富盛名的是PowerQuest PartitonMagic分区魔术师（以下简称PQMagic）。我们创建了FAT16、FAT32、NTFS分区进行图解，分区情况如右图：

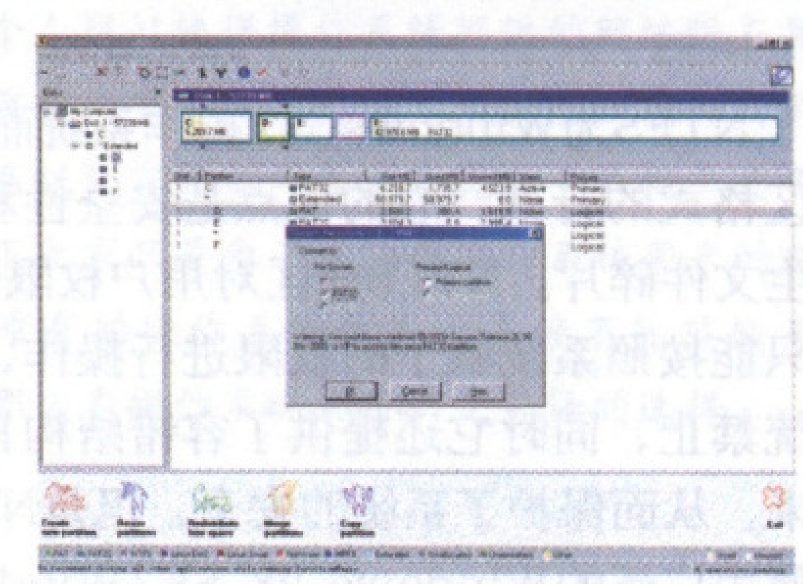


格式化分区。

分区格式化是PQMagic提供的功能之一，它可将分区转变成FAT16/FAT32/NTFS甚至Linux的Ext2/Swap，但是它带有破坏性质，下面就不再论述了。

FAT16向FAT32及NTFS的转换

FAT16分区格式是目前所有微软操作系统都支持的格式。Windows 95 OSR2以后的Windows版本均提供FAT16向FAT32转换的工具，Windows NT/2000/XP都有将FAT16转换为NTFS的系统工具，如Convert命令。PQMagic支持FAT16向FAT32的转换，在需要转换的分区上点击鼠标右键，选择“Convert”，弹出的对话框将列出你所能转换的分区格式，确定并选择，然后点击“OK”。Windows 98自带的Fdisk也提供FAT32支持，但是转换过程将破坏原有FAT16磁盘上的数据，在这里我们不推荐大家使用。Windows NT/2000/XP下，PQMagic（Windows版）会提供向NTFS的转换，但是这一功能在DOS和Windows 98下没有提供。

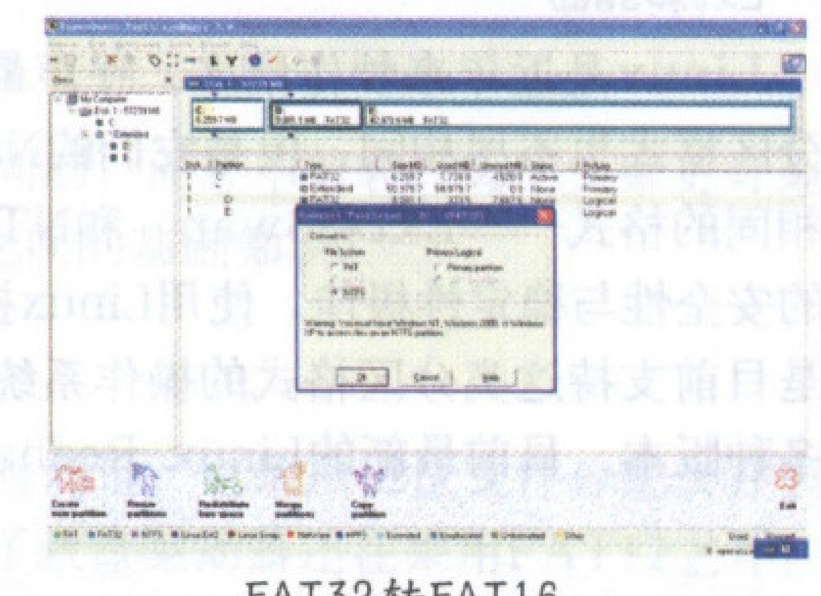


FAT16转FAT32。

Windows NT/2000/XP提供FAT16/FAT32向NTFS转换的命令Convert，格式为：Convert 盘符（加冒号）/FS：NTFS。

FAT32向FAT16及NTFS的转换

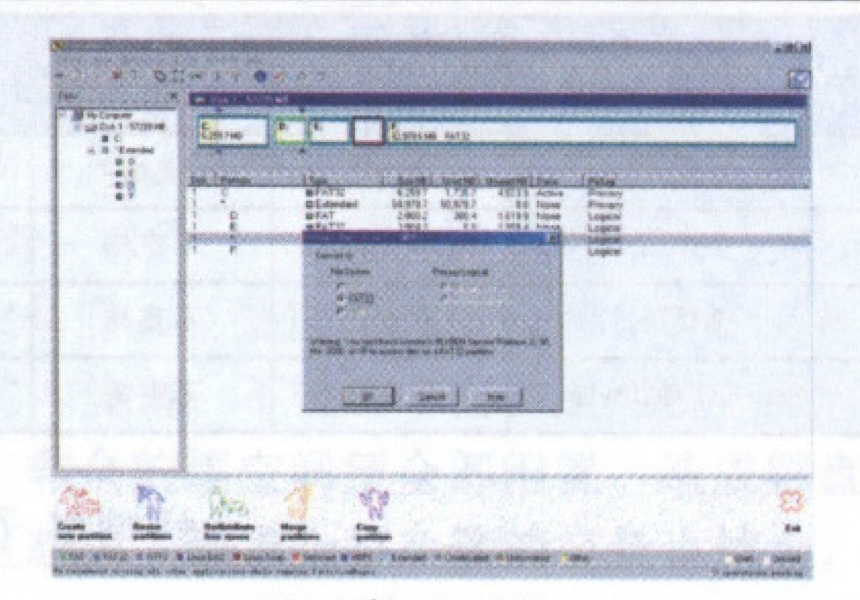
PQMagic支持FAT32向FAT16的转换，而向NTFS分区转换则必须在Windows NT/2000/XP下进行，两者的操作与“FAT16向FAT32及NTFS的转换”中“FAT16转FAT32”、“FAT16转NTFS”对应操作相似，读者朋友可参照进行。



FAT32转FAT16。

NTFS向FAT16及FAT32的转换

微软似乎不打算让NTFS格式的使用者发生“倒退”，所以打算尝试NTFS的用户可要小心了，虽然PQMagic支持NTFS向FAT32的转换，但是考虑到NTFS分区格式的特殊性，其耗时也许会较长，不如备份数据进行格式化来得痛快。FAT16似乎气数已尽，我们只有通过NTFS转FAT32转FAT16才能无损转换，耗时耗电耗硬件。



NTFS转FAT32。



多操作系统安装详解

一、正常安装多系统

1.Windows 98 SE、Windows 2000 Professional共存

Windows 98 SE是玩家们非常偏爱的游戏平台，而追求稳定性和新功能的Windows用户则更加喜爱Windows 2000 Professional系统。对于中国的大量计算机用户来讲，分开专用的娱乐用机和办公用机并不现实，因此很多人需要在自己的计算机上同时安装Windows 2000 Professional和Windows 98 SE两个操作系统。虽然都是微软的产品，但是这两个系统并不是随便怎么安装都相安无事的。

(1) 按照先Windows 98 SE，后Windows 2000 Professional的顺序安装

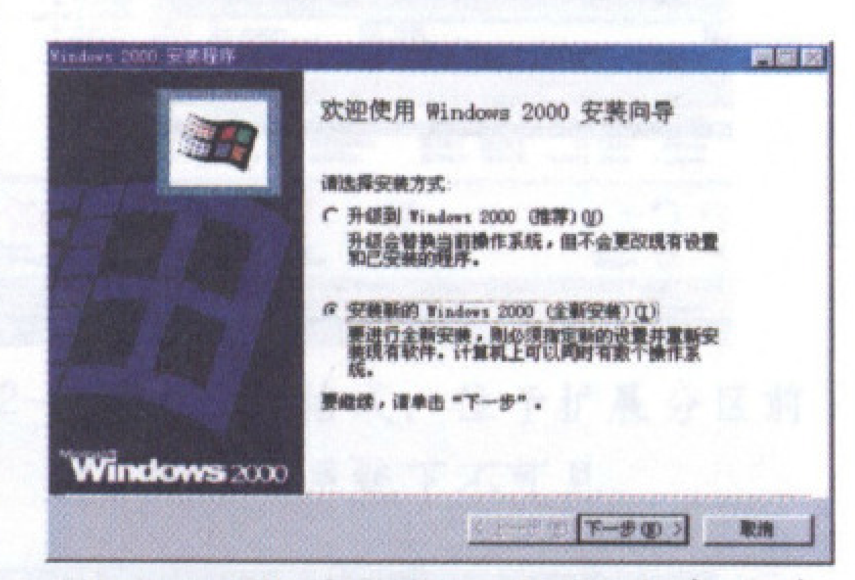
我们在Windows 98 SE操作系统存在的情况下，分别在窗口状态下运行Winnt32.exe安装，在DOS（Windows 98所带DOS 7）状态中运行Winnt.exe安装。在安装选项中选择“全新安装”，安装过程都非常顺利。Windows 2000 Professional安装完成后，这样每次启动时，我们可以通过双系统引导菜单来选择使用Windows 98 SE或是Windows 2000 Professional操作系统。

应该提醒用户注意的是，如果要将Windows 2000 Professional操作系统与原Windows 98 SE系统安装在同一个硬盘分区时，这个硬盘分区只能是FAT16或FAT32文件格式。如果Windows 98 SE的安装分区使用NTFS文件格式，会导致Windows 98 SE无法启动，而NTFS文件格式对于保证Windows 2000的稳定性是相当重要的，所以明智的做法是将Windows 98 SE和Windows 2000 Professional分别安装在两个不同的分区中，并且在c区，即引导分区保持FAT16或FAT32文件格式。同样，在使用不同安装顺序时，我们也发现选择硬盘分区的文件格式对于安装多操作系统是相当重要的。

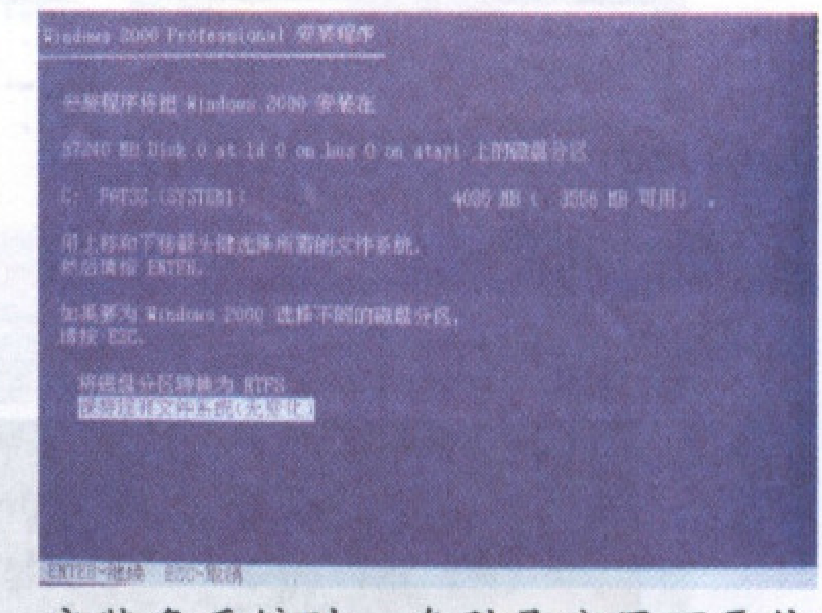
(2) 按照先Windows 2000 Professional，后Windows 98 SE的顺序安装

我们首先使用Windows 2000 Professional操作系统的安装默认选项，即Windows 2000 Professional安装在硬盘C区，并且将此分区转换为NTFS文件格式。我们发现，在这种条件下，根本无法完成Windows 98 SE的安装。这主要是因为Windows 98 SE没有提供对NTFS文件格式的支持，因此在安装过程进行到创立Windows 98 SE引导信息时，安装程序会因无法找到引导分区而报错。当然，此时引导分区是存在的，但是Windows 98 SE及其安装程序都不能识别。

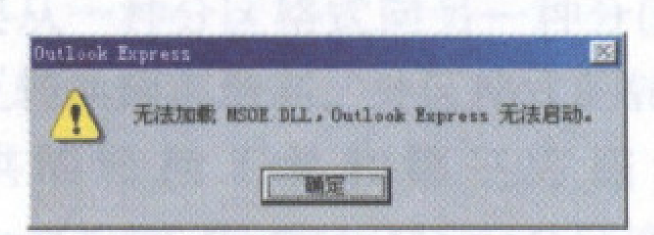
我们将引导分区转换为FAT16或FAT32文件格式后，Windows 98 SE可以安装完成（默认选项安装）。在进行了多次安装后，我们发现按照这种顺序安装Windows 98 SE与Windows 2000 Professional，一般会造成不能引导系统，Windows 98 SE破坏了Windows 2000 Professional的引导信息。如果情况是简单的否定也罢了，奇怪的是有两次我们又能正常安装而且引导也很正常！造成这种现象的原因我们一直没有找到。在这种情况下，唯一的问题是由于Windows 2000



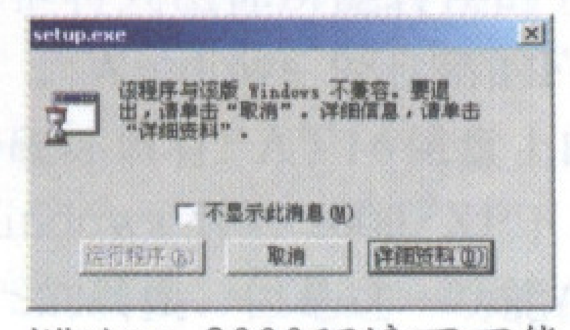
Windows 98到Windows 2000共存或升级的选择。



安装多系统时，在引导分区不要使用NTFS格式。



后安装Windows 98到同一个分区时，Progrm file目录中的程序会有冲突。



Windows 2000环境下不能直接安装Windows 98。

Professional和Windows 98 SE共用C：分区中某些同名目录以及其中的某些同名程序（如Program files目录以及Internet explorer等），因此安装Windows 98 SE后会造成这些程序被破坏，在两个操作系统中我们都无法调用它们。而这种现象在我们以先Windows 98 SE后Windows 2000 Professional的顺序安装时并没有出现，因此将Windows 98 SE安装到其他分区是最好的选择。

由于上面提到的引导问题，我们不推荐按照这种顺序安装。

2.Windows Me、Windows 2000 Professional共存

在Windows 98 SE后，微软推出了Windows 9X系列的“最终版”Windows Me，与其前辈相比，它的稳定性并没有大的提高，而且还存在一些兼容性的问题。但是作为Windows 9X系列最新的产品，Windows Me因为它的华丽界面，更接近Windows 2000 Professional的操作体验等原因，还是成为相当多用户的选择。而我们更感兴趣的是，作为Windows 2000 Professional之后推出的版本，在与Windows 2000 Professional组成多操作系统时，它与Windows 98 SE是否有什么不同。同样，我们使用两种安装顺序来构建多操作系统。

我们在安装了Windows Me的硬盘上安装Windows 2000 Professional操作系统，操作过程和使用Windows 98 SE时完全一样，甚至在安装选项中仍然有“从当前操作系统升级”的选项，从发布时间上说，这里的“升级”这两个字用得不太合适。

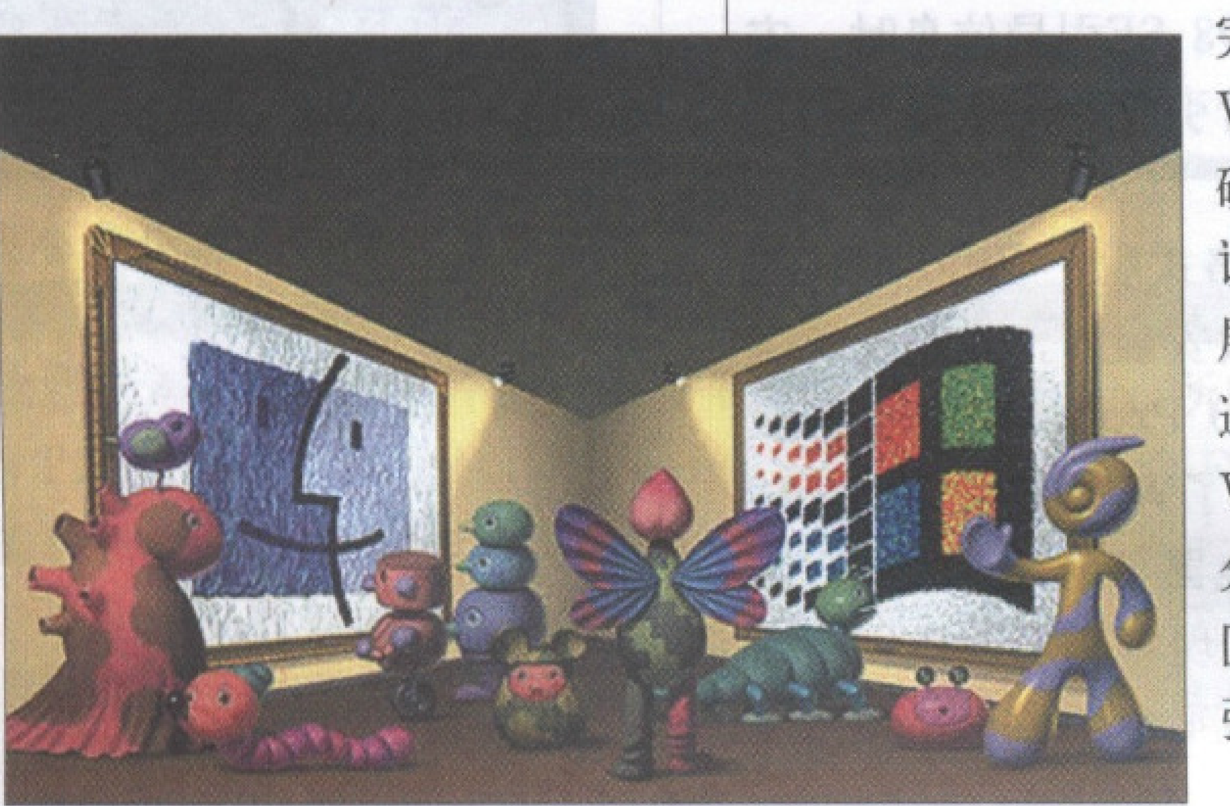
接下来的测试中，我们将上面的安装顺序反过来，先安装Windows 2000 Professional后安装Windows Me。因为Windows Me能够正确识别Windows 2000 Professional引导信息并加入自身的引导信息，所以两个操作系统都可以顺利地安装使用。

3.Windows 98 SE、Windows 2000 Professional、Redhat7.2、BeOS共存

随着Linux的崛起，越来越多的PC用户开始将目光投向它，但当前的实际情况是Linux还不可能替代Windows系统在桌面操作系统的统治地位，对于那些既想体验Linux又不想破坏原有Windows系统的PC用户来说，多系统引导是唯一的办法。本小节主要讨论的正是Windows操作系统和Linux如何共存的问题。最后再向在家介绍一下新型多媒体操作系统BeOS的安装。

（1）按照先Windows 98 SE，后Windows 2000 Professional、Redhat7.2至BeOS的顺序安装

如何对硬盘分区是正确安装Linux所必须的也是很关键的一步。首先我们应该了解Linux系统所专用的分区格式和Windows系统的是完全不同的，因此我们不能简单地按照以往安装Windows系统那样对硬盘进行分区。通常情况下，硬盘都会分为一个主分区（Primary Partition）并设置为激活状态（Active），同时我们还会分出扩展分区（Extended Partition）并在其上细分若干逻辑分区（Logical Partition），激活的主分区在Windows系统（包括早期的DOS系统）下作为引导分区。Windows系统与Linux系统共存按照这种分区方法显然是不行的，为了方便操作，我们以功能强大的PowerQuest PartitonMagic为例进行讲解。



分区实例

步骤1 准备

启动DOS版PowerQuest PartitonMagic，我们可以使用拷贝有PQM5的DOS启动软盘进行这一步，当然，从引导速度来考虑推荐使用光盘启动。

步骤2 创建分区

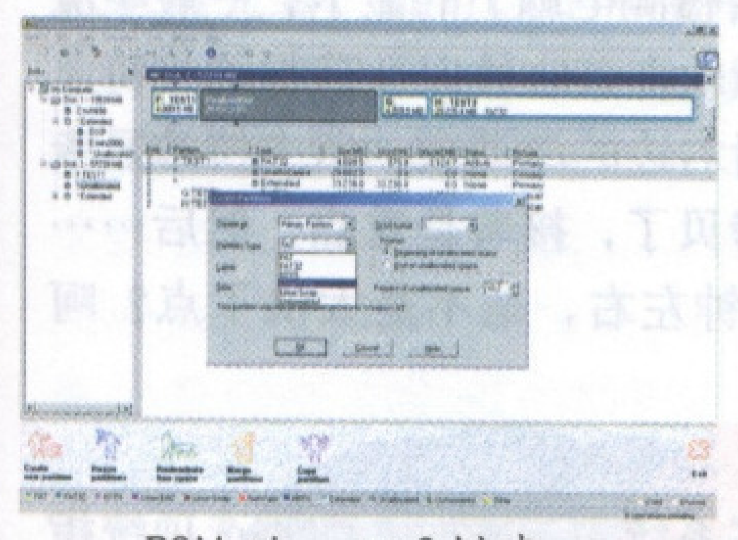
因为Linux系统的特殊要求，我们需要单独为它创建分区，建议将它放在扩展分区以前。我们的做法是创建两个主分区：其中一个是Windows系统引导分区，我们需要激活它（Set Active），因为安装Windows 98 SE的缘故，我们选择FAT32格式，这也是Windows 2000 Professional所支持的；另一个留给Linux作为它的“/”根分区使用，其大小可以自己确定，我们建议不要低于800MB。如果要安装大量的软件，2G以上比较合适。分区的格式选择Linux Ext2，如果希望在Linux安装过程中再进行创建分区工作，可以将这个分区删除掉，但一定要保证在扩展分区前面有足够的空间留给Linux使用，注意PQMagic对这段未定义的空间会显示为“Unallocated”。Linux与Windows系统不同，它需要单独的交换分区“Swap”，它对创建位置没有要求，既可以创建在扩展分区前面，也可以在后面，大小与内存容量相同或略大皆可。随后就是扩展分区和逻辑分区的创建，大家对这两步操作都应该比较熟悉，不再赘述。

应该注意的是，虽然我们使用的Redhat7.2 支持将“/”根分区放在逻辑分区上而且可以使用硬盘引导，但有些版本的Linux则不支持或需要软盘引导。这就是我们采取上述分区方式的原因。

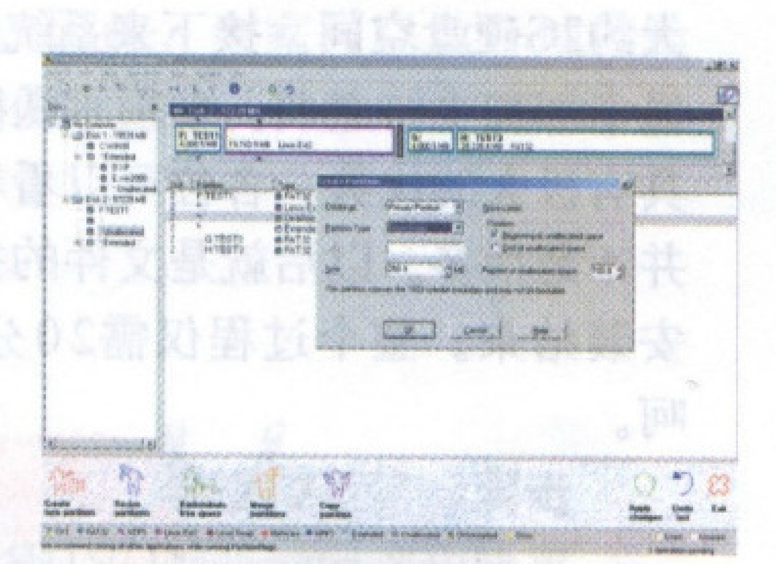
注：因为DOS刷新率实在太低，为了尽量提供清晰的图片给读者，我们是对Windows版的PowerQuest PartitonMagic进行的截图，它和DOS版的MPowerQuest PartitonMagic操作完全一样。

步骤3 Windows系统安装

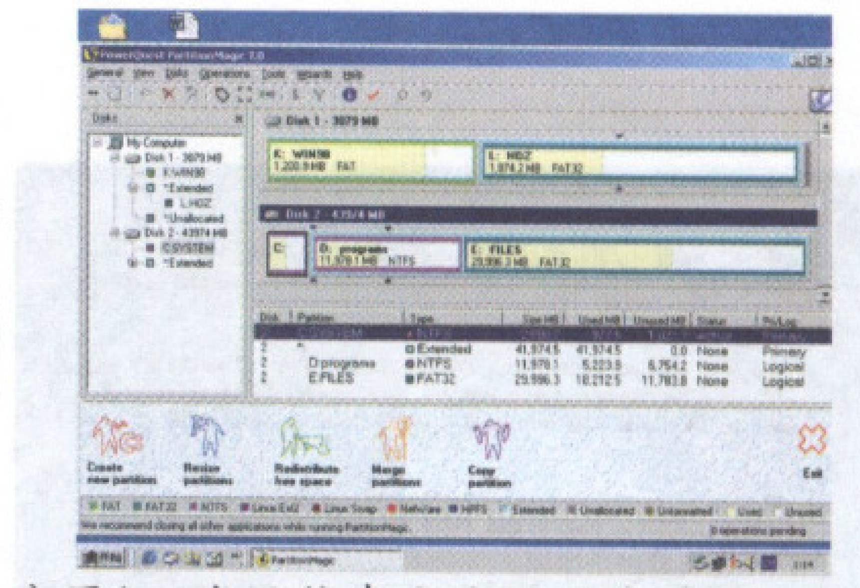
退出PQMagic进行Windows 98 SE以及Windows 2000 Professional的安装。我们将Windows 98 SE安装在C盘，这也是绝大多数用户的选择。Windows 2000 Professional系统盘可以和Windows 98 SE系统盘安装在同一分区，但因为目录重叠问题建议将两系统盘区分开来。我们将Windows 2000 Professional安装在D盘，以保证两者都可正常使用。



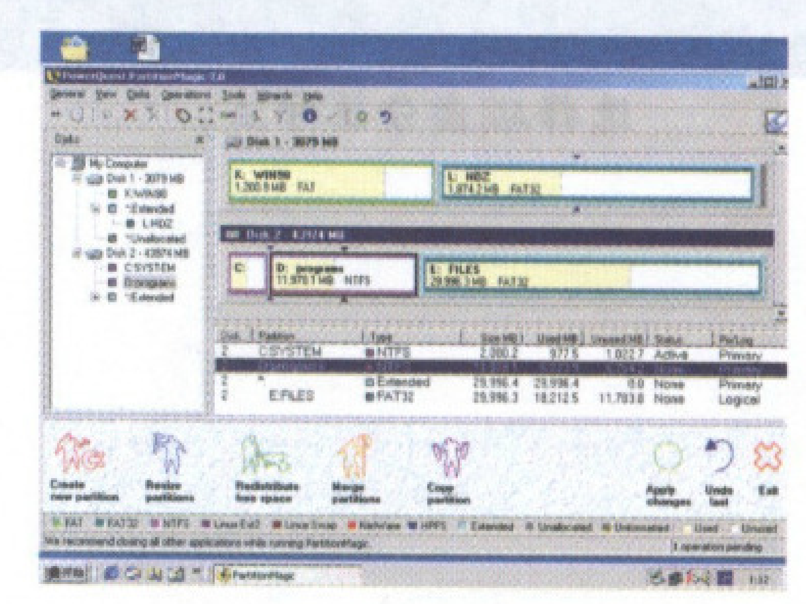
PQMagic－ext2创建。



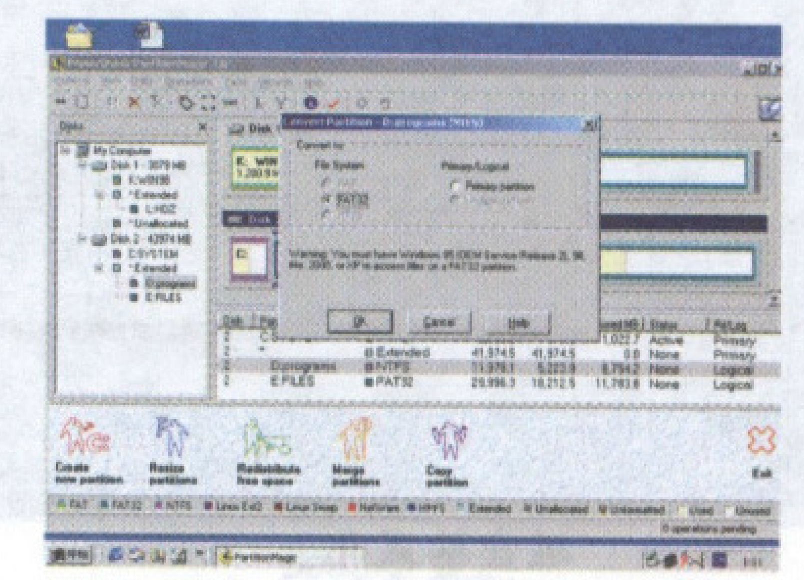
PQMagic－swap创建。



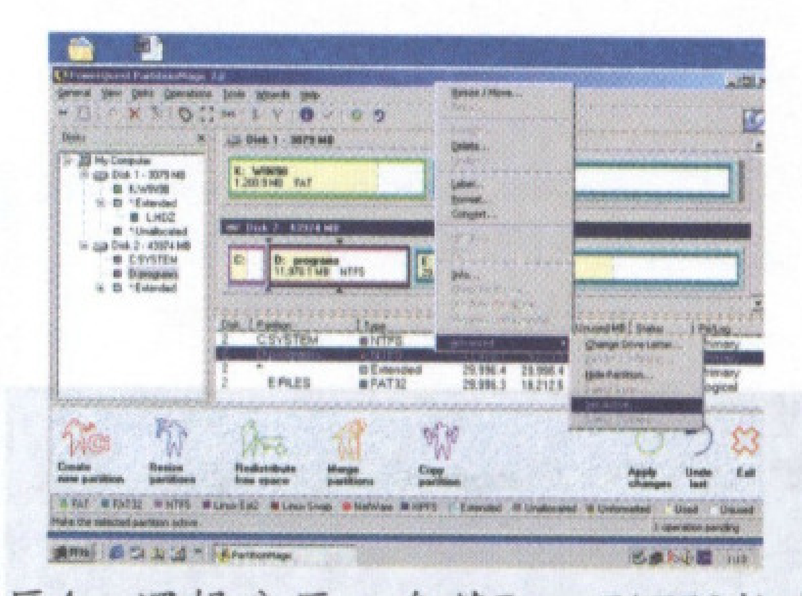
分区1—激活状态主分区，盘符C：FAT32格式，Windows系统引导分区。



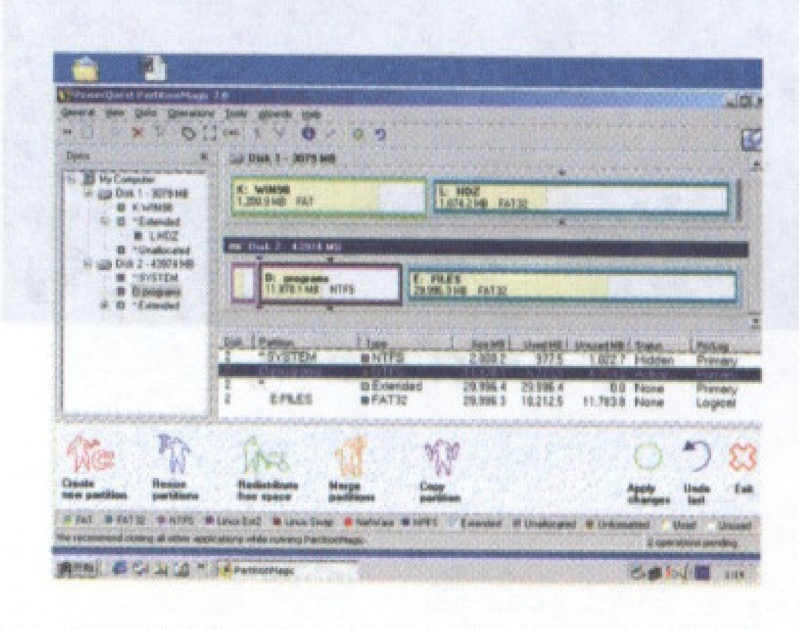
分区2—Linux Ext2格式，位于扩展分区前部，Windows系统下不可见。



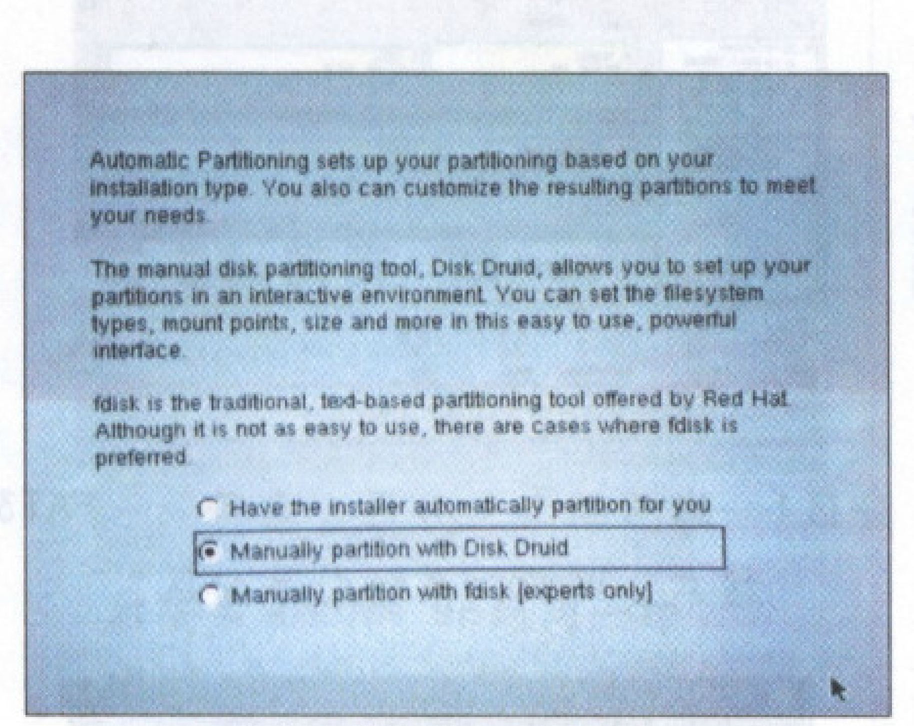
分区3—Linux Swap交换分区，位于扩展分区前部，Windows系统下不可见。



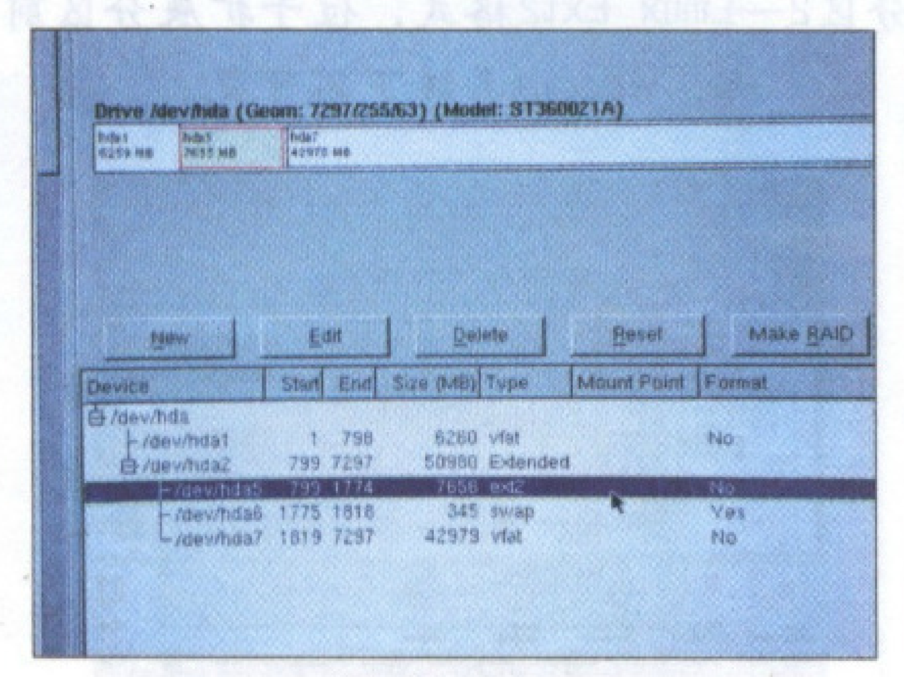
分区4—逻辑分区，盘符D：FAT32格式。



分区5—逻辑分区，盘符E：FAT32格式。



选择磁盘分区方法。



磁盘格式化。



多系统引导画面。

步骤4 Redhat7.2 的安装

Linux的安装我们选择了比较流行的发行版本Redhat7.2，两张光盘。相信绝大多数用户对Redhat安装还不甚了解，我们简单的向大家介绍一下它的安装过程。

早期Linux安装相当复杂，随着版本的深入以及各发行公司不断的包装，它的安装过程趋于简单化和人性化。我们选择的Redhat7.2是最新的发行版本，首先对BIOS进行设置采用光盘引导，插入Redhat7.2第一张光盘，光盘启动后即进入安装界面。第一个需要用户作出选择的是安装过程中使用的语言，有德、意、法、日、韩等15种，可惜没有中文，缺省状态是英文。接下来是鼠标、键盘的选择，没有特别情况的话一路点NEXT。欢迎画面以后进入安装类型选择的画面，用户可以选择工作站（Workstation）、服务器（Server）、膝上电脑（Laptop）和自定义（Custom），为了领略Redhat的风采我们选择了自定义。

接下来的操作非常重要，安装程序会让用户决定磁盘分区策略。为了清楚的介绍Linux分区知识，我们选择第二项选项然后点击NEXT。之前我们已经用PQMagic为它划定了分区，所以可以很清楚地看到PQMagic创建的Ext2分区，即hdc2，但是该分区尚未格式化，而且没有标出“Mount Point”载入点。点击“Edit”，弹出的对话框会有“Mount Piont”选择，务必选择“/”并点取“Format”，然后“OK”结束。

安装程序会给出警告，提示系统会格掉原有的数据，点击“OK”即可。

接下来是引导程序的选择，用过Linux的朋友一定对LILO不陌生，它是Linux常用的引导程序。现在我们又多了一个GRUB，既然是缺省选项，我们“NEXT”就是。下一步设置的是引导密码，注意不是系统密码，没有特殊要求还是不要设置为好，一旦忘记将会很痛苦。接着是对网络进行配置和设置防火墙。然后是支持语言的选择，终于出现了中文，而且有简繁体选择。屏幕右上方的选项是系统缺省语言选择，当然是中文啦。时区的选择似乎Redhat做得比Windows更漂亮。

接着是设置Linux Root帐号的密码，Root相当于Windows NT/2000/XP的Administrator，与Windows系统不同的是Linux的Root帐号必须设置密码以确保安全。网络设置以后是安装组件的选择。想拥有X Windows和KDE吗？选上吧！如果想要一个服务器，请选上所有的组件，完全安装需要大约2G硬盘空间。接下来系统会检测电脑上的显卡，一般主流显卡都在支持之列。必须承认微软在兼容性以及获得的支持上具有极大的优势，各位可以看看右边的滚动条，所支持的显卡并不是很多。以后就是文件的拷贝了，接着是重启，然后……安装结束。整个过程仅需20分钟左右，是不是太快了点？呵呵。

步骤5 多系统引导

重启电脑后将见到GRUB多系统引导画面，DOS选项统指微软系列操作系统，选择它则可进入Windows 98SE/Windows 2000 Professional启动菜单。

步骤6 BeOS的安装

BeOS是由Be公司开发的一个免费的新型多媒体操作系统，最为突出的是它的多媒体处理能力，播放效果出众。Personal Edition个人版BeOS安装基于Windows系统，Windows 98 SE下只要双击安装程序即可，和普通应用程序的安装完全一样！双击桌面图标，即可退出Windows进入BeOS。

至此，我们实现了Windows 98 SE、Windows 2000 Professional、Redhat7.2 和BeOS的多系统安装及引导。

（2）按照先Redhat7.2，后Windows 98 SE、Windows 2000 Professional的顺序安装

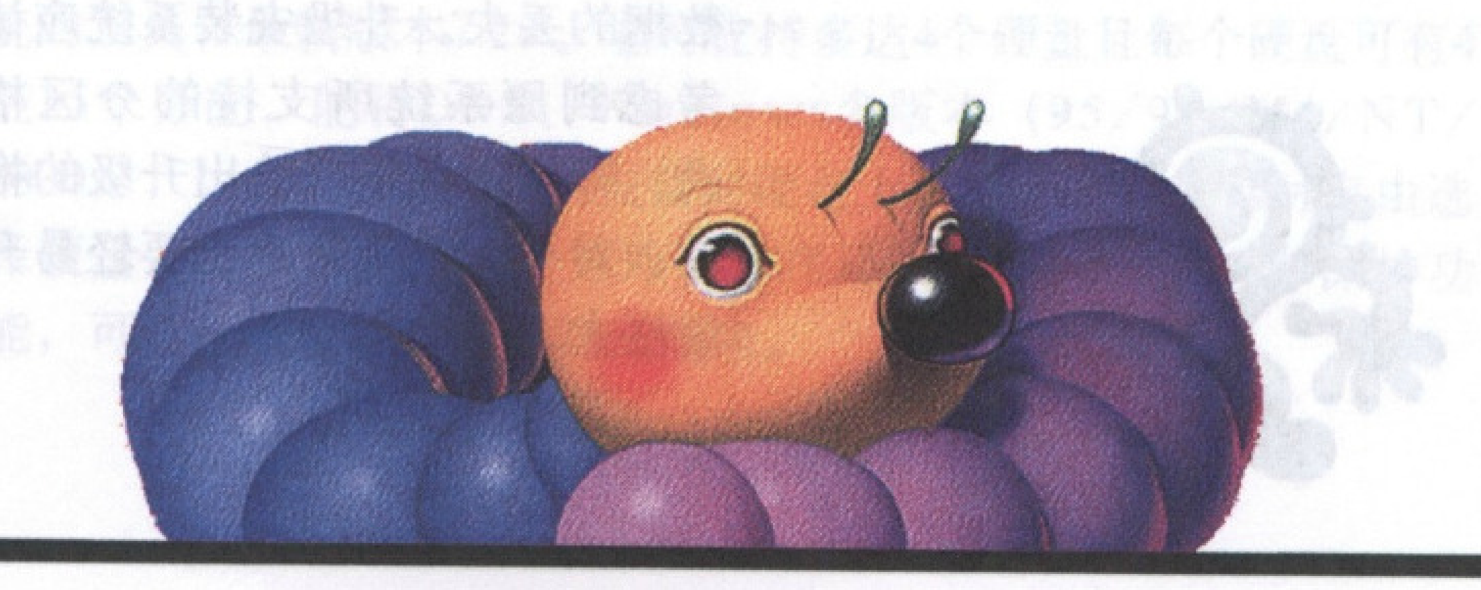
经过多次尝试，我们认为按这种顺序安装将使3种操作系统的正常引导及使用变得相当麻烦。无论采取何种分区方式，Windows 98 SE安装程序都会破坏Redhat引导扇区并代之以自身的引导信息。Windows 98 SE与Windows 2000 Professional共存没有任何困难，而要使Redhat能恢复使用则必须重新安装，安装顺序与先Windows后Linux无异。还有一个解决办法是为Redhat创建启动软盘，Redhat安装的最后一步即是，如果不幸选择跳过，也只有重新安装。因此我们建议各位不要以这种顺序进行安装，复杂且没有必要。

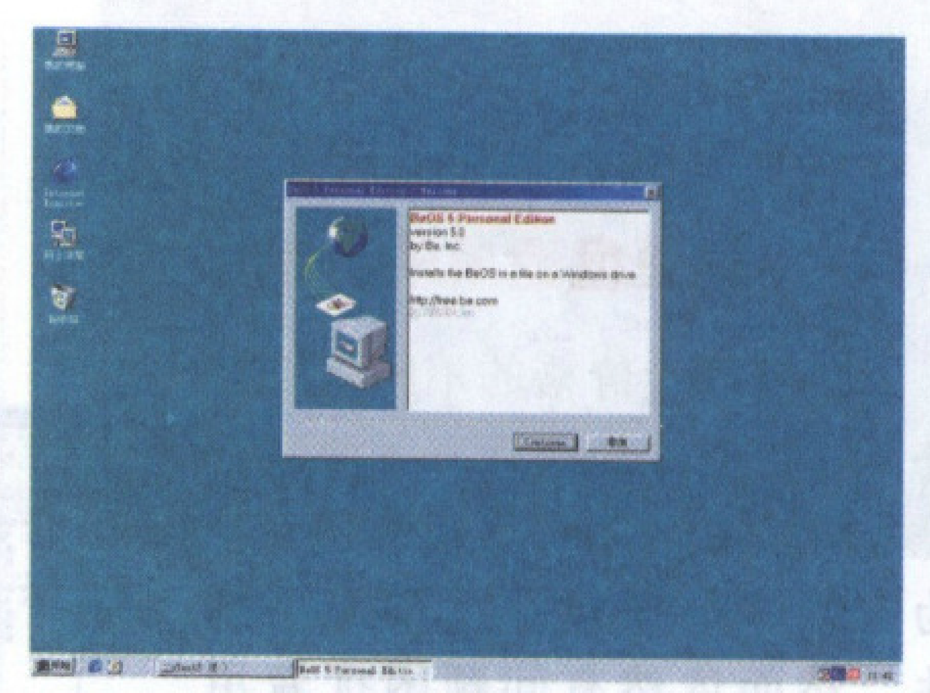
4.Windows 98 SE、Windows 2000 Professional、Windows XP Professional共存

近期，微软推出了Windows XP，它不仅继承了Windows 98优异的游戏性能，还有Windows 2000的稳定。好奇的朋友准备在自己的电脑上安装Windows XP好好体验一番，让我们看看这三者如何相处。

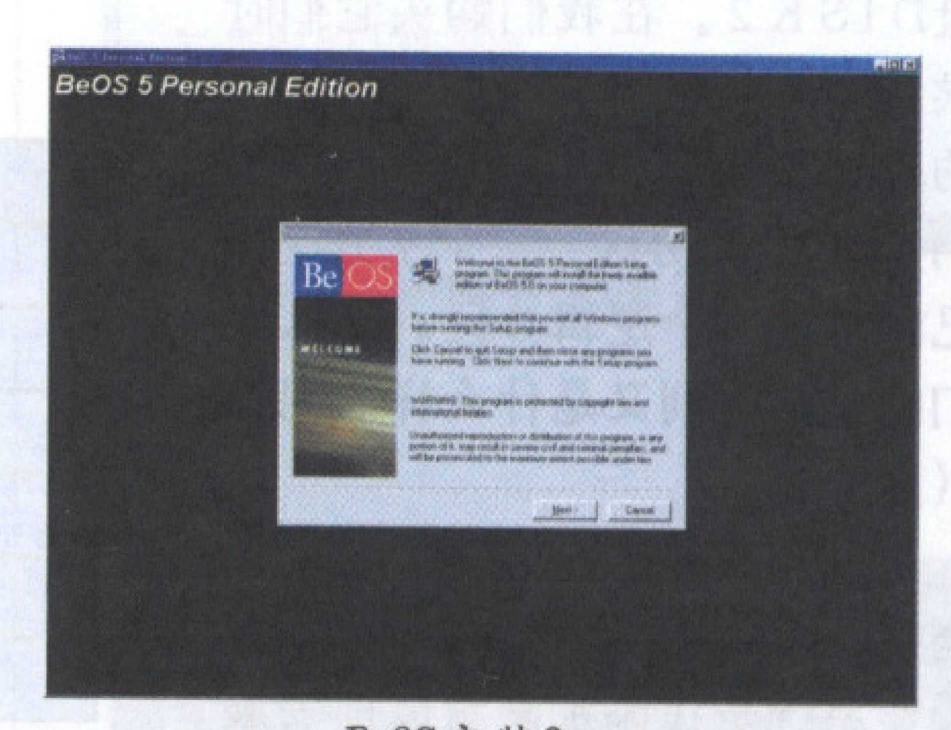
和上面的小节相比，现在讨论的共存问题则要简单许多，Windows 98 SE、Windows 2000 Professional和Windows XP Professional可以说是兄弟部队，安装起来并不费事。按照Windows 98 SE至Windows 2000 Professional再Windows XP Professional的顺序安装，系统将不会有任何问题，唯一应该注意的是把不同的操作系统安装到不同的分区以免“打架”。

比较有趣的现象出现在Windows 98 SE和Windows XP Professional的安装顺序上。以往要实现多个微软操作系统共存都是遵循先低后高（版本）的原则，以保证新版本引导程序的运行，而Windows 98 SE与Windows XP Professional共存无论是谁先装，都可以正常使用。因此，大家可以放心地体验Windows XP Professional，即使不满意，再装一个Windows 98 SE双系统共存即可。

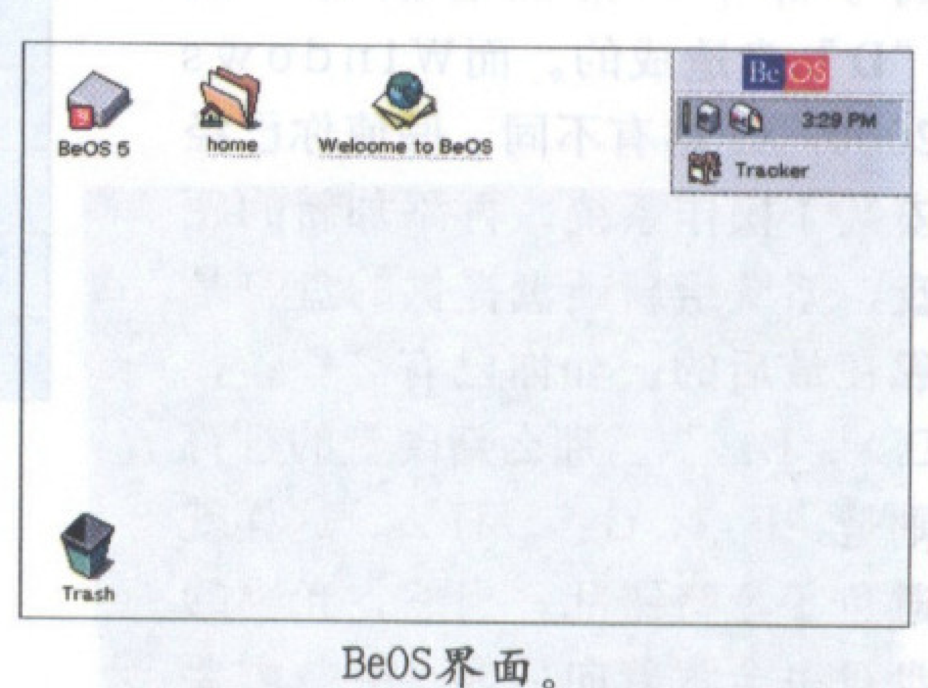




BeOS安装1。



BeOS安装2。

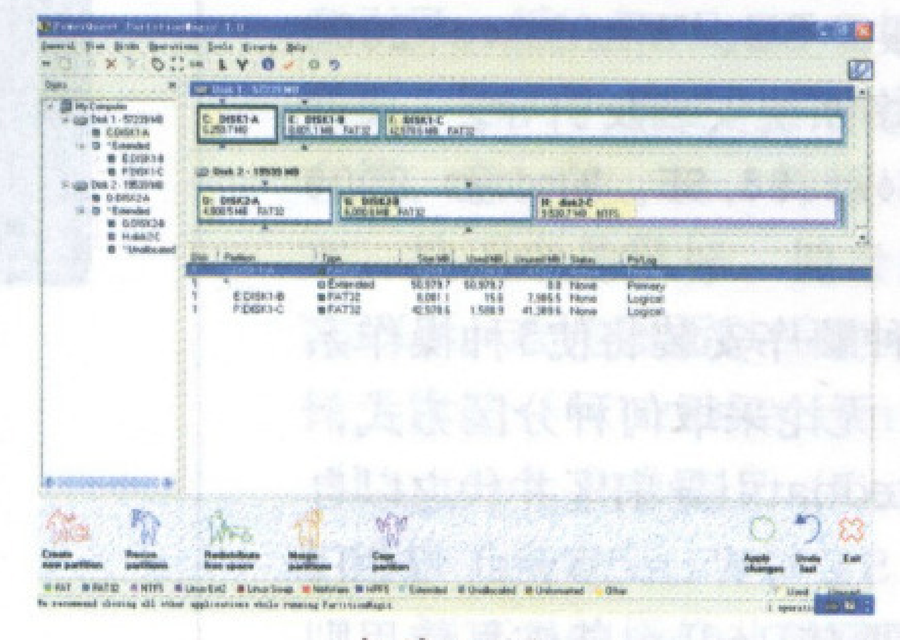


BeOS界面。

二、多硬盘造成的影响

随着硬盘价格的不断下降，许多用户的电脑里都有了两块甚至多块硬盘，磁盘空间的增大，为安装多个操作系统创造了条件。然而依然有问题困扰着用户：增加硬盘后盘符发生了怎样的变化，多块硬盘对多个操作系统的安装有什么影响？让我们以2块硬盘为例简单了解一下盘符问题。

假设我们有硬盘DISK1和硬盘DISK2。在我们购买它们时候，商家往往会为我们进行初步的分区及格式化。如图所示，它们分别有3个分区：一个主分区并已激活，两个逻辑分区。那么它们的盘符排列又是什么样的呢？（见表1）



盘符示例。

盘符	指向的磁盘分区
C:	DISK1的主分区
D:	DISK2的主分区
E:	DISK1的第一个逻辑分区
F:	DISK1的第二个逻辑分区
G:	DISK2的第一个逻辑分区
H:	DISK2的第二个逻辑分区

表 1

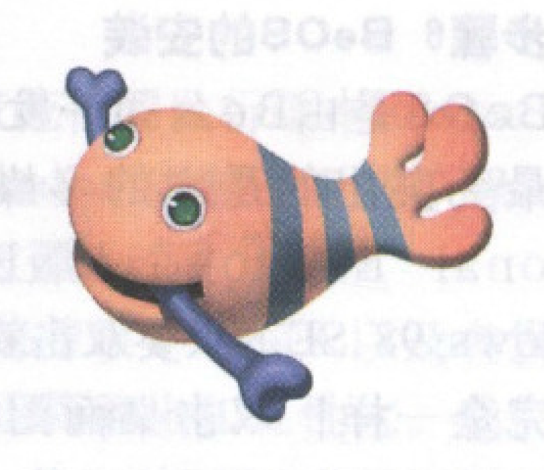
DOS以及Windows 95/98完全按照这种方式记录盘符，不管操作系统是在添加硬盘以前安装的还是添加硬盘以后安装的，盘符都是这样进行排列。许多正在使用Windows 95/98系统的用户，在添加新的硬盘以后会发现以前使用正常的软件无法运行了，这就是典型的盘符错乱，是由于那个“第三者插足”的“D”盘造成的。而Windows 2000/XP略有不同，假使你已经安装了操作系统，再添加新的硬盘，系统给新硬盘提供的盘符是靠在最后的。如你已有“C：，D：，E：”，那么新硬盘的盘符则是“F：，G：，H”，这样就避免了盘符错乱。当然，光驱的盘符也会跟着向后靠，某些需要光盘的程序就需要重新安装或调整光驱盘符了。

盘符	指向的磁盘分区
C:	DISK1的主分区
D:	DISK1的第一个逻辑分区
E:	DISK1的第二个逻辑分区
F:	DISK2的主分区
G:	DISK2的第一个逻辑分区
H:	DISK2的第二个逻辑分区

表 2



对于空白或仅第一块硬盘安装有操作系统的两块硬盘来说，多个操作系统的安装并没有特别的影响，实际上对第二块硬盘的分区来说，它们和第一块硬盘的其他逻辑分区一样都被当作逻辑分区来使用。对于独立安装有操作系统的两块硬盘，我们还是应该注意以下一些问题：



1.BIOS的设置

对于Windows 98及其以后的Windows版本如2000/XP，BIOS对硬盘的隐蔽功能已经没有效果了，即使将BIOS内的硬盘设置为NO INSTALLED，操作系统依然能够辨认出安装的硬盘，这样设置对Windows 98下的盘符有影响（见表2）。因为两块硬盘都安装有独立的操作系统，在BIOS中改变两块硬盘启动顺序将进入各自的操作系统，这也给我们提供了另一种多系统共存的思路。但和上文讲到的多系统共存相比，需要不断地在BIOS内进行切换而且受限于BIOS功能。

2.操作系统文件类型的选择

NTFS分区在Windows 9X下不可见，而新的Windows 2000/XP都能识别，所以在安装过程中就要特别小心。Windows 2000/XP的安装有不少的提示，如安装路径的选择，原系统的备份（Windows 2000升级至Windows XP没有提供此功能），用户应该小心选择避免数据的丢失。升级安装系统应该考虑到原系统所支持的分区格式，即使安装程序给出升级的推荐，对于引导分区也不要轻易升级格式。

三、功能强大的第三方软件

目前，随着计算机存储技术的发展，硬盘的容量越来越大，新的电脑硬盘配置一般都超过了10GB，这样用户不仅可以在硬盘中存储更多的教学、游戏软件，还可以通过安装多个操作系统来使用更多的应用软件或更好地进行软件开发工作。

过去当我们想了解诸如Linux和BeOS这样的新操作系统时，通常需要把它们安装在不同的计算机上（或者使用多个硬盘），才能对它进行测试。由于各类操作系统的兼容性问题，我们不得不在测试完一个操作系统后去格式化硬盘甚至重新分区，以便安装其他的操作系统，这样做十分繁琐并且不利于学习和工作。由于大容量硬盘的采用，现在人们通常利用可以装载多个引导程序的工具软件，在同一台机器上安装并运行多个操作系统。

在这些系统引导工具软件中，System Commander，PowerQuest PartitionMagic中的引导管理以及Bootmanager Bootstar和XOSL是比较典型且常用的几个。作为系统共存测试的重要部分，我们对这几款软件进行了测试和比较。那么它们之间有什么不同，各自有什么特殊的功能或过人的能力？我们将在下文中一一讲解。

1.System Commander 7.02

首先是System Commander，这大概也是最熟悉的多系统引导软件，目前已经发展到7.02版本。它以其优秀的功能、友好的界面和简便的操作，受到大量计算机用户的青睐。新版本的System Commander界面更加华丽，设置更为方便。总之，System Commander在完善内部的同时也没有忘记讨好用户，这是一款“秀外惠中”的软件。

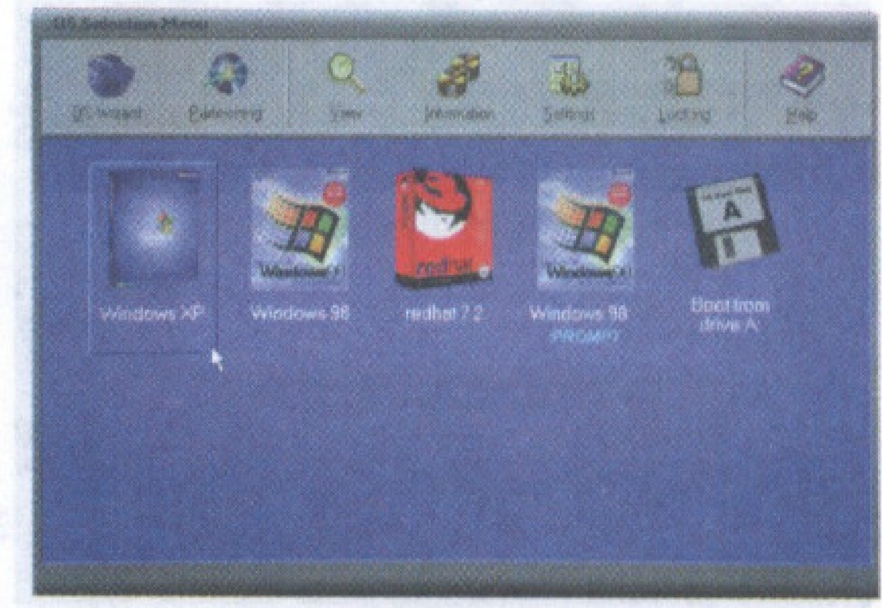
System Commander可将硬盘的主引导区记录(MBR- Master Boot Record）换成自己的程序，用户可以在一台电脑上安装各种操作系统，最高可支持上百个。它不仅支持所有使用FAT文件格式的操作系统，如DOS、Windows 95/NT，还支持FAT32、OS/2的HPFS以及Windows NT的NTFS、Netware等所有IBM PC所支持的文件格式。对于使用多个硬盘的用户，System Commander可以方便地找出所有硬盘中的操作系统，甚至在用户替换硬盘后可以自动更新操作系统列表。

对于用户来说，System Commander最突出的特点就是引导界面的图形化和个性化，它甚至允许用户随意更改图标。看看我们使用的这些图标，是不是非常有趣？

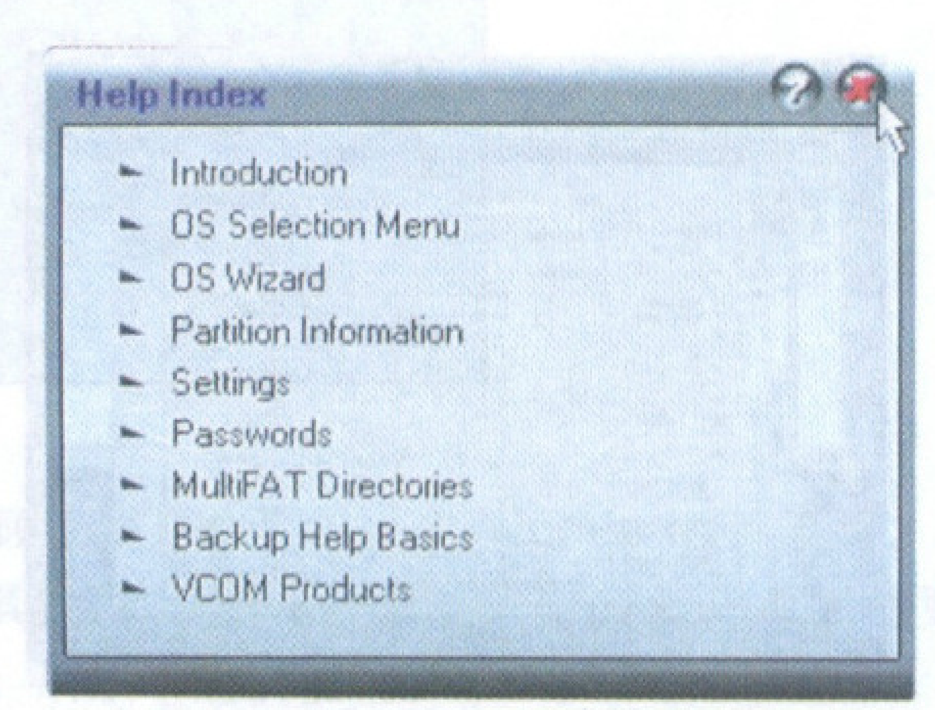
关于System Commander的安装和使用，我们将在下文中做更加详细的介绍。

2.Bootmanager Bootstar

Bootmanager Bootstar是一款硬盘分区、辅助安装多操作系统的工具，最新版本7.28。它可支持多达4个硬盘且每个硬盘可有4至15个分区，能将DOS、Windows各版本（95/98/Me/NT/2000）、Linux等系统并列安装到硬盘上，并在启动电脑时自由选择硬盘/磁盘方式启动。另外，程序还设计有独特的口令保护功能，可以让整个硬盘分区隐藏起来。



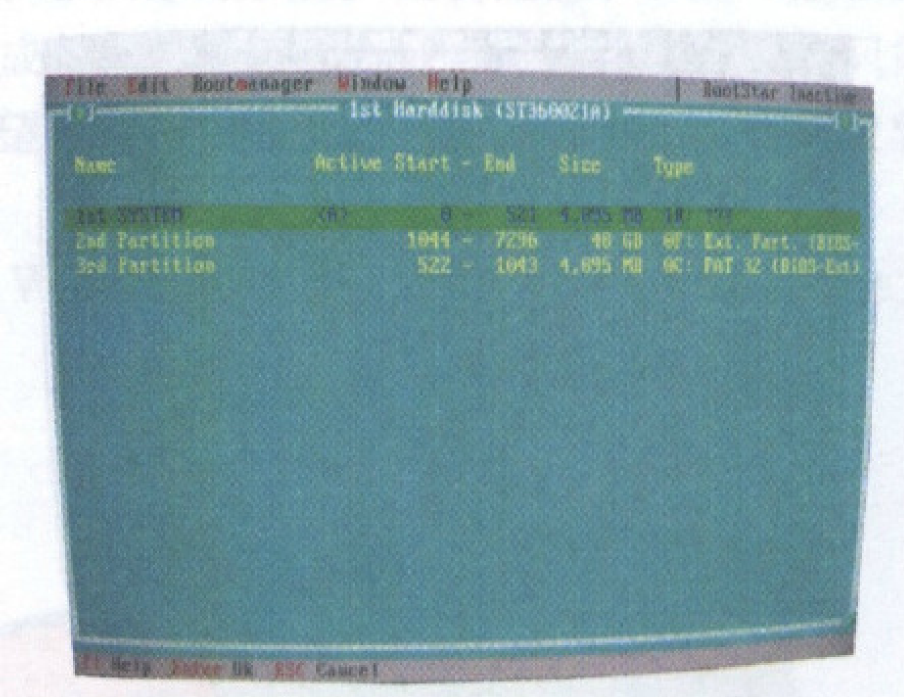
System Commander的引导画面。



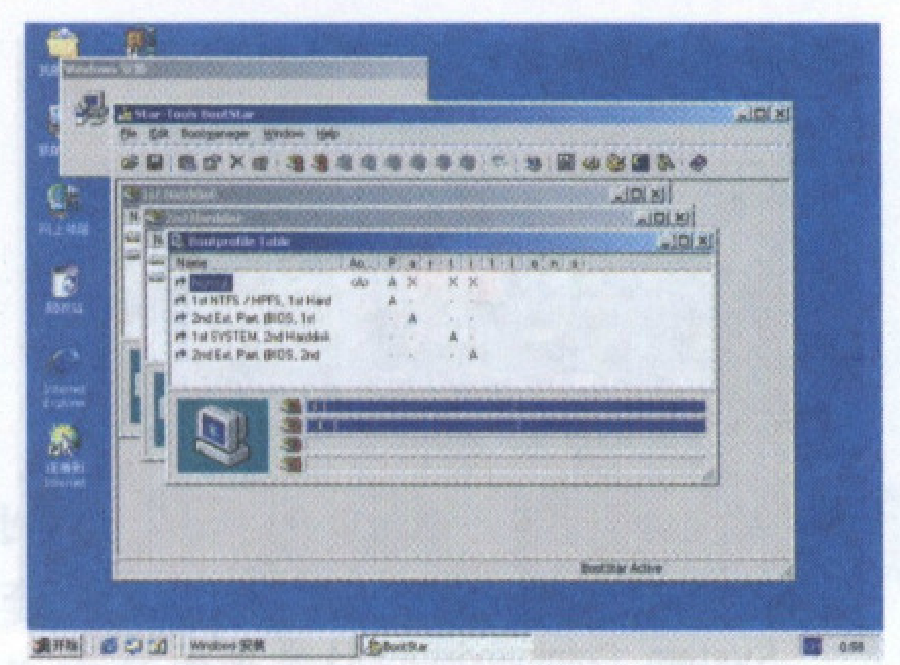
System Commander的丰富设置。

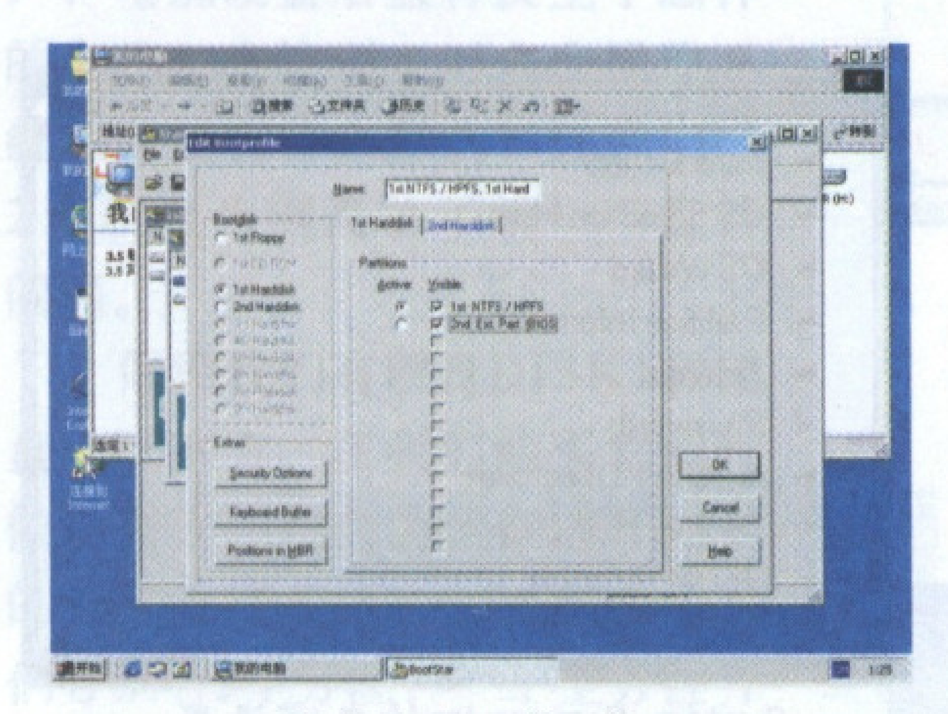


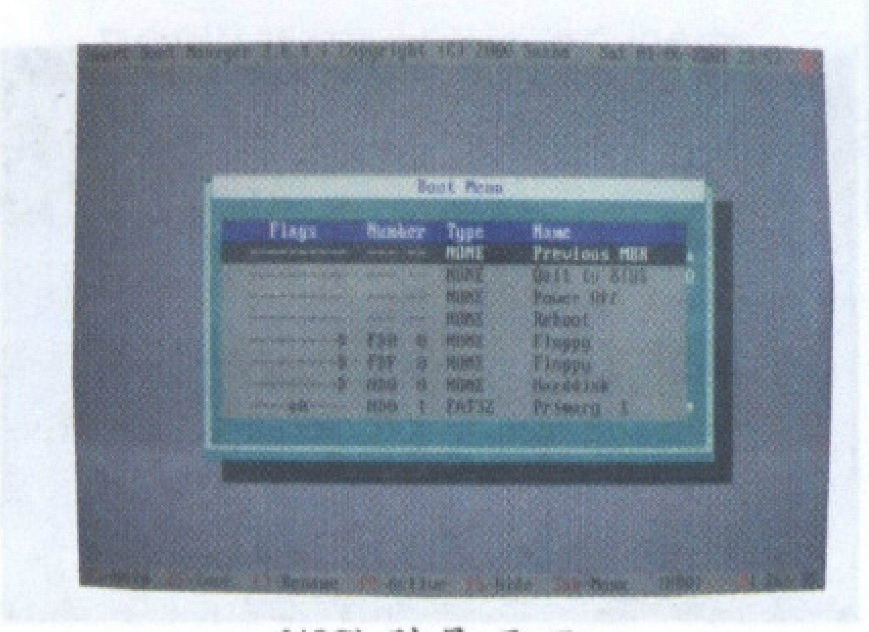
System Commander更换图标功能。

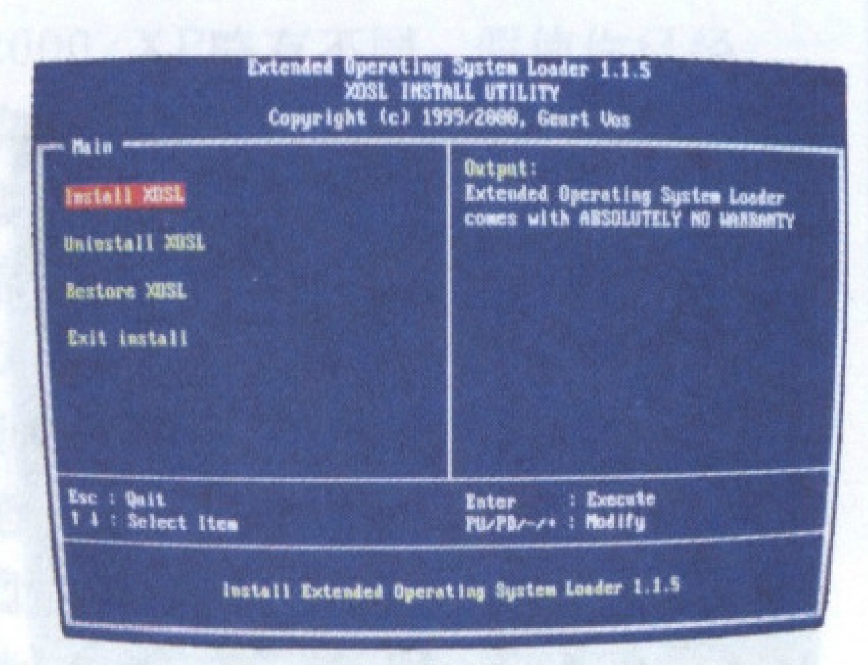


Bootmanager Bootstar启动引导画面。


Bootmanager Bootstar的引导管理。


设定Bootprofiles表。


XOSL引导画面。



XOSL安装。

Bootmanager Bootstar使用一种独特的方式配置启动选项，用户需要配置程序自己的Bootprofiles表。

它是机器启动时由Bootmanager Bootstar先于系统启动显示给用户的操作表单，其中包括有哪些分区可见及由哪个分区作为根启动分区（磁盘）等信息，以便用户可以选择并实现其预先计划的效果。每一项内容的右击选单中都有设定项，包括激活命令、可见选项和口令设置等，用户可根据自己的需要进行安排。有些操作系统（如Windows NT/2000和Linux）需要分区入口的确切位置，这时我们就需要在“Positions In MBR”中设置相关选项。

3.XOSL

多操作系统引导管理工具XOSL（Extended Operating System Loader），是一个得到GNU General Public License（GPL）许可的完全免费的软件，最新版本为1.1.5。

XOSL作为多系统引导工具软件的后起之秀，功能相当强大，支持的系统包括：BeOS、MS-DOS、FreeDOS、Linux（with Lilo）、Solaris、VxWorks 5.x、Windows 95/98/NT/2000等。它可以同时管理多达24个引导程序并对它们设置保护口令；如果我们不希望每次启动时都去选择引导程序，那么它也能自动引导到上次运行的操作系统。XOSL可以针对不同的系统或硬盘设置活动分区，也可以隐藏微软系统分区，甚至可以实现主、副硬盘的交换。

XOSL可以将主引导程序记录设置在任何驱动器上，也可以在任何驱动器上引导DOS/Windows 9x系统。以往多系统引导软件的大忌就是共存于同一块硬盘，但是XOSL却可以与其它引导程序管理器共存而不会产生冲突。

我们在使用中可以不用引导任何操作系统而直接进入XOSL的分区管理器。另外，XOSL提供对主引导记录的防病毒保护功能，这让我们的系统安全性有了明显的提高。

4.PowerQuest PartitionMagic中的引导工具

作为很常用的无损分区软件，PQMagic也提供了转换引导分区的功能，但是仅仅可以作为一种多系统共存的手段，如果作为系统引导的手段，则略显繁琐。要使用PQMagic制作多引导分区，我们必须在安装时选择自定义安装模式，并且再选择安装PartitionMagic For Dos/Windows 3.X。所谓PQMagic中的多系统引导，实际上仅仅是调用其中的“转换引导分区”功能。虽然它还无法和以上的软件相比，但是，对于已经使用了这款软件进行分区的用户来说，这种多系统引导方式却可以保证系统的安全性。

我们必须了解，某些引导软件之间存在着或多或少的兼容性问题。而对于接管了我们硬盘引导区的软件，它们的崩溃对于系统来说是致命的，一旦出现这种情况，很可能会造成用户不可弥补的损失。因此，这里强烈建议大家在使用时注意以下几点：

1.不要同时使用多款系统引导软件。在安装此类软件前，请首先确认已经卸载了其他的系统引导软件。

2.建议在安装此类软件时，按照其提示启动恢复盘。

3.建议在每次分区完成后，都进行硬盘分区表的备份工作。这样一旦分区或引导出现异常，我们可以使用分区表恢复功能来抢救系统，减少损失。



System Commander手把手

我们将以System Commander 7.02（以下简称SC）为例，一步一步教读者朋友如何安装多系统，在此之前我们先要作几点说明：

1.SC 的操作系统支持列表：

Windows	Windows XP、Windows 2000、Windows NT、Windows Me、Windows 98、Windows 95、Windows 3.X
DOS	DOS/V、DR-DOS、MS-DOS、Novell-DOS、OpenDOS、PC-DOS、PTS-DOS、DOS 98
UNIX/Linux	FreeBSD、Interactive、Linux（all）、Lynx OS、Minix、NetBSD、NeXT Step、OpenBSD、OpenStep、SCO、UNIX、Solaris、UnixWare、XENIX
Others	CP/M、CTOS、NetWare、OS/2、Pick、QNX、THEOS

除了以上列表，SC号称支持所有基于PC的操作系统。

2. 现在一般能找到的SC 7.02 都是Windows安装版，所以在安装前硬盘里至少要有一个Windows操作系统。

3. 如果是全新安装，建议用Fdisk进行分区，虽然SC自带的分区工具以及PQMagic之类第三方分区工具功能更强、速度更快，不过兼容性和稳定性不好，将来可能造成分区表被破坏，所以不建议使用。

4. 虽然SC可以识别任何它所支持的操作系统的分区格式，但SC自身只能被安装在FAT、FAT32或者NTFS分区之上。

5. 硬盘分区规划如下：

盘符	卷标	类型	格式	用途
C	Boot	主分区	FAT32	安装SC及各个系统的引导文件
D	Win98	逻辑分区	FAT32	安装Win98系统目录
E	WinMe	逻辑分区	FAT32	安装WinMe系统目录
F	Win2000	逻辑分区	FAT32	安装Win2000系统目录
G	WinXP	逻辑分区	FAT32	安装WinXP系统目录
H	Linux	逻辑分区	Ext3	安装Linux的分区
I	Swap	逻辑分区	Swap	Linux的交换分区

以上规划只是为了单纯的多系统安装而定制的，读者可根据自己的情况来规划分区。但要注意：C区一定要分成“4”中要求的格式；硬盘中最多只能有4个主分区（由所有逻辑分区组成的扩展分区算一个主分区），Fdisk只能划分一个主分区和一个扩展分区；如果没有本地安全性的要求，并且希望各个操作系统间可以共享数据，建议将Win2000及WinXP所在区分为FAT32格式，否则，应该分为NTFS格式。

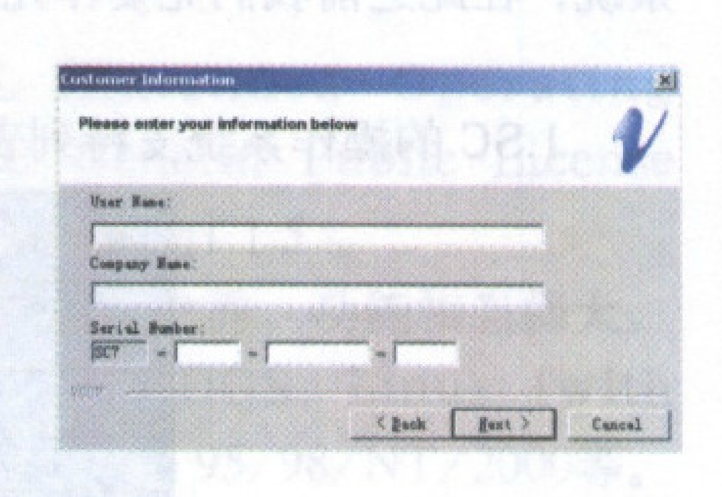
6. 我们将遵循如下的安装顺序（顺序并不会影响最终的安装效果）：Windows 98、SC 7.02、Windows Me、Windows 2000、Windows XP、Linux。

好了，已经罗嗦了半天了，让我们赶快开始吧！



System Commander

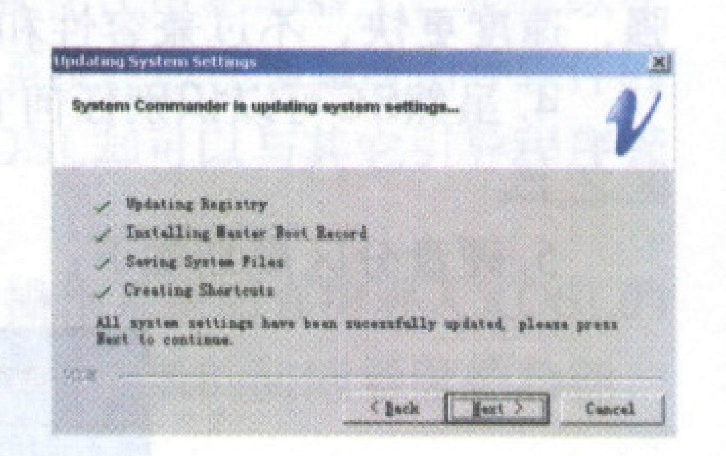
1 用Fdisk（用Windows 98光盘引导系统后，就有这个程序）划分Boot主分区，再划分扩展分区及安装Windows 98/Me/2000/XP四个逻辑分区，注意要为两个Linux分区留下足够空间，在有SC的情况下，Linux安装在扩展分区或主分区中皆可。还有别忘了激活主分区。



2 用Format.com 格式化C、D分区（此文件在Windows 98引导光盘的“Windows 98”目录中有），由于在DOS下格式化硬盘较慢，其它准备安装Windows的分区在安好Windows 98后，用Windows 98格式化。

3 插入Windows 98光盘，从光盘引导安装Windows 98，系统目录装于D分区中。

4 启动Windows 98，格式化E、F、G区，这里有一个小窍门，如果在格式化时飞快地移动鼠标，格式化速度会倍增，其实应该说是Windows 98的一个Bug更恰当。



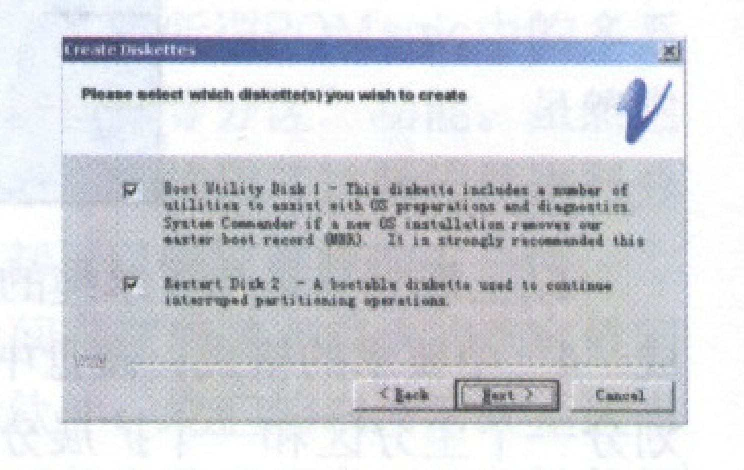
5 在Windows 98下运行SC安装程序，出现欢迎窗口，选择Next。

6 出现许可证窗口，不用管它，选择Next。

7 完整填写用户名称、工作单位及序列号，然后选择Next。

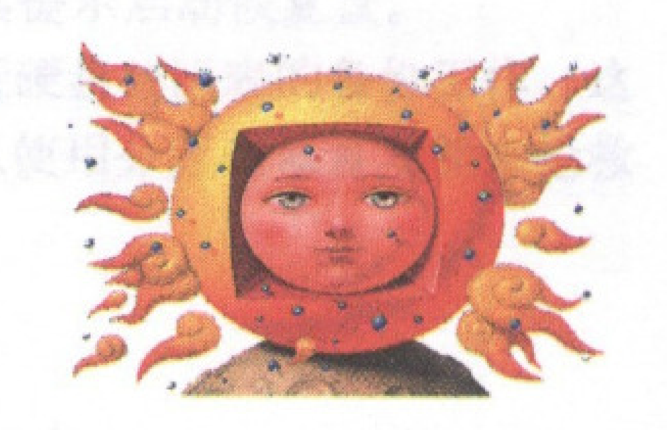
8 开始拷贝文件、安装SC，待安装结束，选择Next。

9 SC开始检测现存的操作系统并建立其引导链接，结束后选择Next。



10 出现制作软盘的对话框，在这里SC将做一张名为“Boot Utility Disk 1”的软盘（用于引导系统并配置SC）和一张名为“Restart Disk 2”的软盘（用于保存与分区操作相关的程序），若想跳过此步请去掉两个复选框里的对钩，否则直接按Next键即可，程序会提示插入软盘，然后快速格式化软盘并拷贝文件（请确认插入的软盘中无有用数据），制作完第二张软盘后，继续选择Next。

11 出现在线注册窗口，注册用户信息将得到VCOM公司的技术支持及售后服务（对国内用户意义不大，不注册也罢），选择Yes，按Next将登录www.v-com.com 让用户填写注册表格，填完之后按“Submit”即可。





System Commander

12 注册完成后出现提示看Readme文件的窗口（其实有了我们这篇中文指南以后，就不用再看这个了），选择Next。

13 终于出现完成窗口了，按Finish结束安装。之后安装程序会再一次登录www.v-com.com 检查SC是否有新版本，至截稿时止，已经有SC 7.03 的版本出现了，主要是修整了对某些显卡的支持并增强了Windows环境下的功能，可以下载其免费升级版。但升级前要注意先要将老版本SC安装目录中的SC7.EXE改名（可以随意改，比如：CS7OLD.EXE），否则此运行文件将无法被升级。

14 好了，现在可以重启电脑了，自检过后就由SC来接管系统了，这时会跳出一个欢迎窗口，选择Index或按"×"都可以。

15 这就是SC的主界面啦，怎么样，漂亮吧？它还能让你从软盘来引导系统，并且在每个Win9X选项后面还会增加一个引导命令行模式的选项，方便你使用它们的DOS模式，就连号称完全摒弃DOS的Windows Me也不例外，怎么样，厉害吧？

16 选择Windows 98看看能不能正常引导，如果没问题下面就可以开始装Windows Me了。过程和装Windows 98差不多还是从光盘引导，然后将系统目录安装在E盘，中间会有几次重启，可是SC的主界面不再出现了，怎么回事？不用急，当Windows Me安装全部结束后，SC就又会跳出来并且提示你发现新操作系统，选择"OK"后，Windows Me的引导项也出现了。

17 万一SC没有"如约出现"也不用着急，有两种办法把它找回来：进入Windows Me，然后运行SC目录下的SC7.EXE，选择第二项"Enable System Commander"，按下一步完成操作，然后重启就行了。

18 或者用前面制作的Disk 1引导系统，并运行SCIN.EXE，选择"Enable System Commander"，完成后重启电脑即可。

19 安装Windows Me、Windows 2000、Windows XP的方法与安装Windows 98一样，只要安装完毕后重启电脑，SC就会提示发现新系统，这里就不再赘述。

20 Linux的发行版本众多，但安装过程都是大同小异，我们安装的是最新的RedHat 7.2，Linux的安装大家可能不太熟悉，不过我们在前面已经作了详细说明，这里不再重复了。

21 好了，至此大功告成。SC除了可以引导多系统外，还具备无损分区的功能，并且有丰富的界面定制能力，甚至支持时下正流行的皮肤功能。





系统破坏与修复

一般来说，按专题所介绍的步骤进行操作是不会有任何问题的。但实际上情况是很复杂的，会因为各种各样的原因引起硬盘分区表或引导区的破坏。下面我们就几种常见的情况说明一下修复的方法。

1. 非正常卸载System Commander 7.02（以下简称SC）造成的损坏。由于SC采用了特殊的技术独占主引导区，并且具有很高的优先级，所以当你不再需要SC时，必须按上文中所述的那样进行卸载，否则即使是格式化C区、重装系统甚至重新分区电脑都无法正常引导。如果由于你的疏忽已经造成了这样结果，也不必着急，有两种解决方法：用光盘或者软盘引导系统然后重装SC，再按要求卸载就可以了，如果你实在不想再用SC了，那么还有一个简单的办法，就是在DOS环境下运行命令“fdisk /mbr”，这个命令可以重写主引导记录，使其恢复正常。

2. 病毒破坏造成的损坏。这种情况一般用杀毒软件都可以解决，只要用杀毒软盘引导系统，再按杀毒软件的提示杀毒，并修复引导区或分区表即可，像现在国内比较流行的KV300、金山毒霸2002、瑞星2002都有修复硬盘的功能。

3. 多种第三方分区及磁盘扫描工具交叉使用造成的损坏，比如：SC的分区工具与PQMagic就有冲突存在，如果你一会儿用SC改变分区，一会儿又用PQMagic，就很容易造成分区表被破坏，虽然很多时候并不影响正常使用，但磁盘扫描工具总会报错又修不好，怎么办？也许你想起了大名鼎鼎的Norton Disk Doctor，用它来试试吧，结果它能发现错误并自动修复，一切看来都很顺利，可当你重启电脑后可怕的事情发生了，分区完全乱了套而且大量数据丢失，情况严重时就只能求助于数据恢复公司了，不过对于个人而言，修复的费用简直是天价，已经够买好几块硬盘了。由于这两类工具种类繁多，所以情况也很复杂，难以穷尽，仅以此实例说明其严重性。没有很好的解决办法，所以应尽量少用这类工具，如果要用就用一个，不要换着试。

其实对于以上三种情况，最好的办法还是防患于未然，在分区一切正常时就备份引导区及分区表，很多杀毒软件和磁盘分区工具都有此功能，下面以金山毒霸2002为例说明一下备份方法：在DOS环境下运行金山毒霸目录中的“KAVFIX.EXE”，然后在“Tools”菜单栏中选择“Backup Boot Record”即可进行备份。备份的文件大小视硬盘大小而定，一般一张软盘就可以装下，备份文件最好存在软盘或第二块硬盘上，有条件的话刻在光盘上更好。如果就存在当前硬盘上，分区表被破坏时可能会造成该备份文件的丢失，这样备份就失去意义了。



系统启动盘的制作

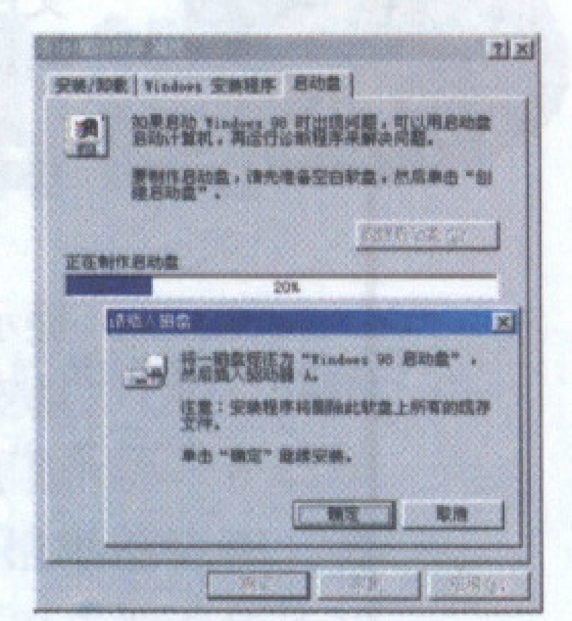
系统启动盘也叫系统应急盘，它是一旦系统因感染病毒或相关文件损坏等原因而不能直接进入（启动）系统时所要用的软盘，这时如果没有这张小小的软盘，一切修复工作都无法进行，你也就只有望机兴叹、一筹莫展的份了。因此，平时准备一张系统启动盘非常有必要。

一、Windows 95/98/Me 系统启动盘的制作

Windows 95/98/Me这三个系统的启动盘制作起来比较简单，方法也大致相同，主要有以下3种：

1. 在操作系统安装过程的初期，系统将自动询问是否需要在此时创建启动盘，你只要选择需要在此时创建，插入软盘，按照屏幕提示操作就可以了。

2. 在运行系统后，打开“控制面板”，双击“添加/删除程序”，然后在出现的“添加/删除程序 属性”的对话框里选择“启动盘”选项，然后插入一张空白的软盘，点击“创建启动盘”，系统就会自动制作启动盘了，这时制作出来的启动盘最完整。我们随后会详细介绍一下它的内容。

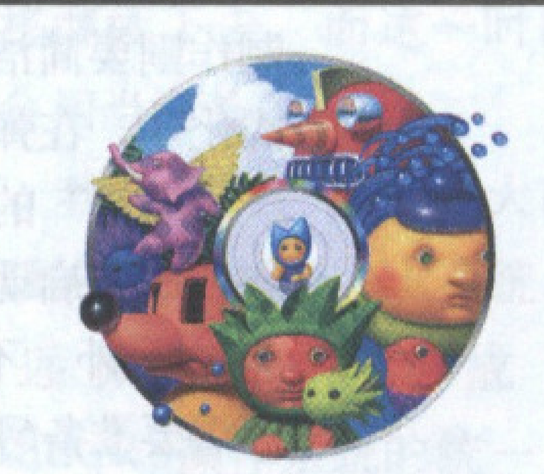

制作Windows 9x驱动盘。

3. 在DOS下制作启动盘

当Windows系统崩溃无法进入图形界面时，如果此时仍然能够进入DOS状态，那么就可以运行Windows\Command目录下的Bootdisk.bat批处理文件，运行后按提示插入软盘后回车就行了。另外，也可以直接把Windows\Command\Ebd目录下的所有文件拷贝到软盘中，同样也是一张启动盘了。

这里我们以Windows 98启动盘为例，简要一下介绍Windows 9x启动盘中的内容：

（1）通用光驱驱动程序（用此软盘启动后会出现含有三个项目的多重启动菜单，选第一项就可以加载通用光驱的驱动程序，这个驱动程序能支持大多数大多数的ATAPT、IDE和SCSI光驱）；（2）虚拟磁盘的创建程序（用软盘启动时创建一个大小为2MB的虚拟磁盘，原来被压缩成CAB格式的诊断工具和虚拟光驱驱动程序就可以释放到虚拟磁盘上了）；（3）其他一些重要的系统文件和工具：



Autoexec.bat：系统启动时自动运行的批处理文件
Command.com：内部命令解释程序
Config.sys：用于载入设备驱动程序的配置文件
Drvspace.bin：磁盘压缩驱动
Ebd.cab：包含一些应用程序的压缩包
Extract.exe：Cab格式压缩包的解压程序，直接执行Extract.exe可以查看它的具体命令行参数，这里用来在启动时释放出Ebd.cab中的程序；也可以用它从Windows安装目录的压缩包中解出任何Windwows系统文件
Fdisk.exe：用于硬盘分区的命令文件
Himem.sys：管理扩展内存和高端内存
Io.sys：系统引导文件
Msdos.sys：启动选项文件(路径、多重启动等)
Oakcdrom.sys：通用的DOS光驱驱动程序（用法：在Config.sys中加入一行device=oakcdrom.sys /d:mscd001）
Ramdrive.sys：启动时建立虚拟盘

Ebd.cab中包含的部分文件：
Attrib.exe：设置文件属性
Chkdsk.exe：简单的磁盘检测工具
Debug.exe：Debug调试程序
Edit.com：在DOS下进行编辑的工具
EXT.exe：（Cab格式压缩包的解压程序，比直接使用Extract.exe命令简单很多）
Format.com：格式化命令
Mscdex.exe：DOS下的光驱启动文件（用法：在Autoexec.bat中加入mscdex.exe /d:mscd001）
Scandisk.exe：磁盘扫描程序
Sys.com：系统传送命令，可以将系统启动文件从软盘传输到硬盘，反之亦可，命令行为Sys A: C:（这里假设A:为启动软盘，C:为系统所在硬盘分区）



另外建议把Deltree.exe（删除目录的命令）、Discopy.com（磁盘复制的命令）、Mouse.com（DOS下的鼠标驱动）、Smartdrv.exe（设置磁盘高速缓冲区）和Xcopy.exe/Xcopy32.exe（高级文件拷贝程序）等几个常用的文件也拷贝到启动盘上，这样启动盘的内容就更加完善了。

二、Windows 2000系统启动盘的制作

把Windows 2000的光盘插入驱动器中，进入BootDisk目录，并运行其中的Makebt32（中文提示信息）或Makeboot（英文提示信息）命令，按屏幕提示操作即可制作出Windows 2000的启动安装盘。不过，采用这种常规方式制作Windows 2000启动盘一次就要4张软盘，这似乎过于繁琐了。其实如果只是为了启动系统，我们完全可以制作出一张简化版的Windows 2000启动盘（只适用于本机）：

1.准备一张格式化过的软盘（格式化操作必须在Windows 2000下进行）。

2.从Windows 2000启动分区的根目录中将Ntldr、Ntdetect.com、Boot.ini、Io.sys和Bootsect.dos这几个文件拷贝到软盘中，这样一张简化版的Windows 2000启动盘就制作完成了。

注：此两种启动盘只支持系统安装和启动修复，不能手动访问光驱。





三、Windows XP“启动盘”的制作

Windows XP虽然与Windows 2000同属于NT核心的系统，但Windows XP“启动盘”的制作则要简洁得多：放入一张空白软盘，在资源管理器中用右键点击软驱，在菜单中选择“格式化”，在弹出的对话框中勾选“制作MS-DOS启动盘”，然后点击“确定”即可。不过这张“启动盘”的内容也非常简单，仅仅包含基本的系统引导文件，只能启动到MS-DOS提示符状态，不能启动光驱，也无法访问NTFS文件系统。

另外，不能通过光驱启动安装Windows XP的朋友们可以从微软网站下载启动盘制作程序（需要准备6张软盘）。

Windows XP专业版启动盘：http://www.microsoft.com/downloads/release.asp?releaseid=33291

Windows XP家庭版启动盘：http://www.microsoft.com/downloads/release.asp?releaseid=33290

四、Linux启动盘的制作

相对于Windows系统来说，Linux的启动盘制作起来稍微要复杂一些。Linux启动盘一般可分为如下两种：一种是只含内核（Kernel）的启动盘，通常也称为Boot盘；另一种除了内核以外，还包含了根文件系统（Root File System），有时也称作Boot/Root盘。后者可以说已经是一个完整的操作系统，由于它在制作过程中通常要对内核和根文件系统进行压缩，并且涉及到对内核进行重新编译的过程，这里我们就不作详细介绍了。

我们平常意义上的Linux启动盘一般指的是前者，这种盘只含有系统内核，并不包括根文件系统。它的内核中只指明了根文件系统所在的位置，在启动过程中需要根据该参数去安装根文件系统，也就是说它必须和硬盘上的根文件系统配合才能使用。

Linux的发行版本很多，这里我们以常见的RedHat Linux 7.2为例简要介绍一下Boot启动盘的制作方法：

1.在安装RedHat Linux 7.2时，安装向导中有一步便是启动盘的制作，这时插入一张软盘按屏幕提示操作就可以了。

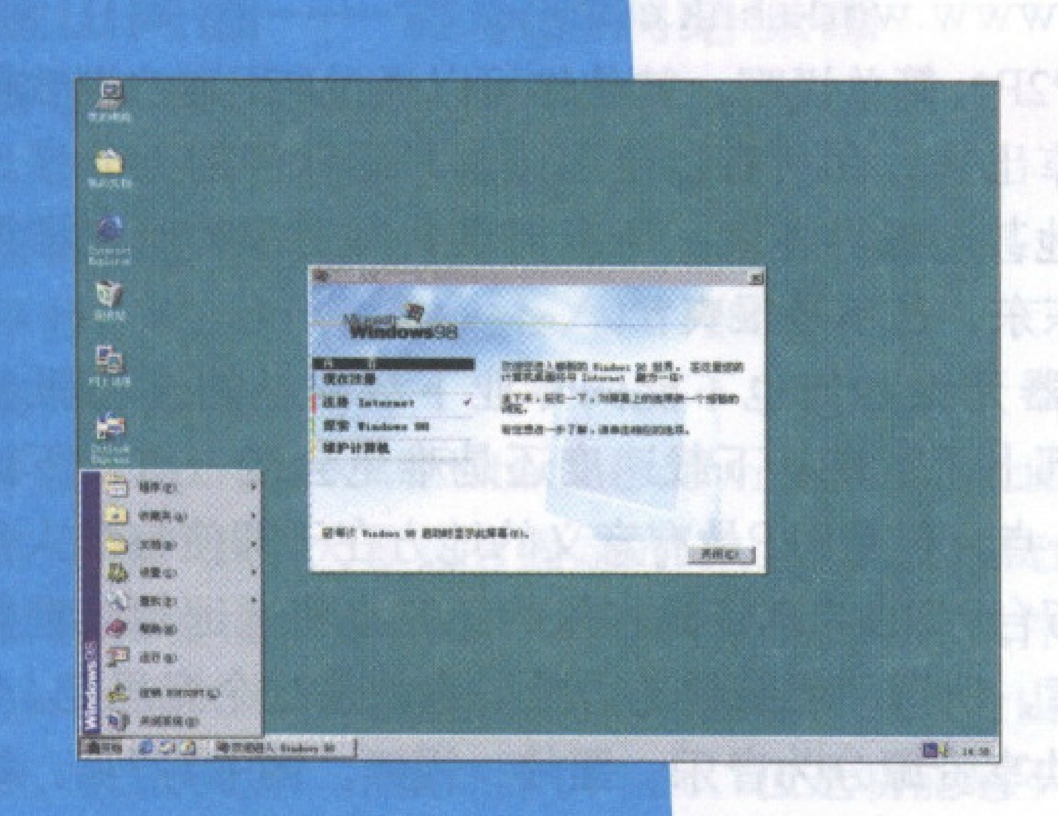
2.在当前的Linux系统下制作一张启动软盘的方法是：

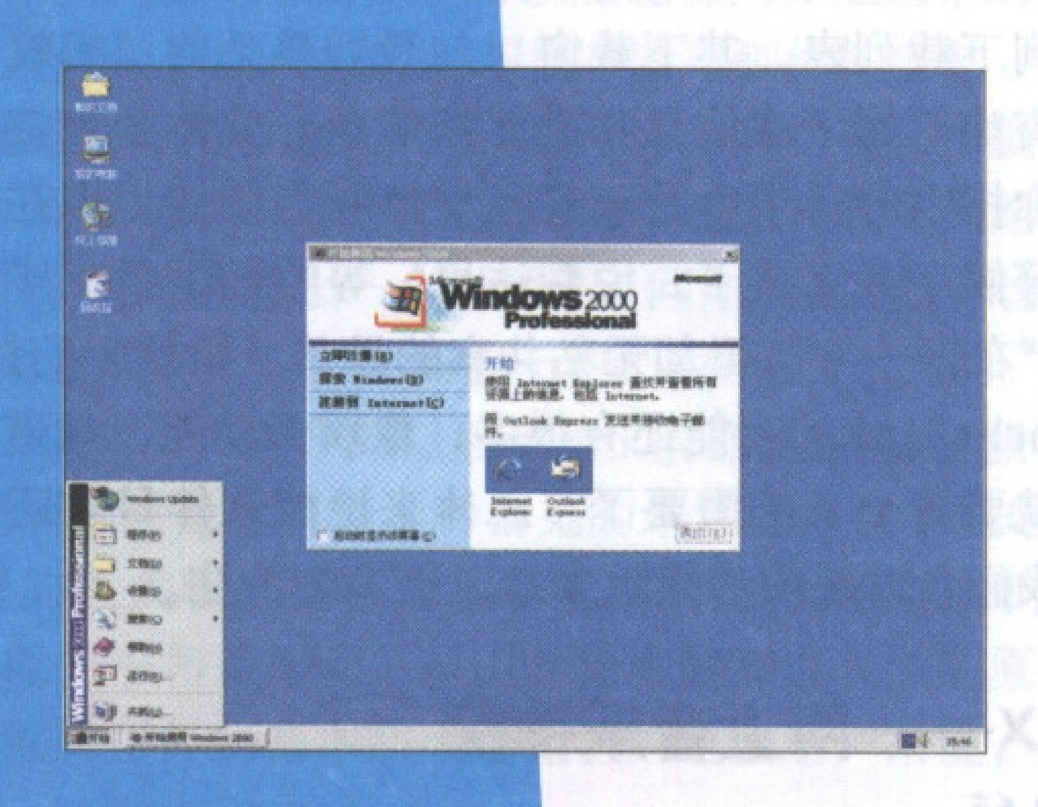
（1）以Root的身份进行登录；

（2）弄清当前Linux内核的版本，这里RedHat Linux 7.2的核心是2.4.7-10版，使用Mkbootdisk命令制作启动盘：mkbootdisk——device /dev/fd0 2.4.7-10（其中参数——device /dev/fd0表示软盘驱动器的设备号是/dev/fd0）。这样，系统就会将启动盘的镜像写入软盘。



结语







通过我们的介绍，相信大家对多操作系统共存已经有了一个较清晰的认识。多系统共存给用户带来的效益也正是我们所倡导的物尽所用，各取所需。就多操作系统共存技术本身而言，要有针对不同用户群体而设计的操作系统的存在，它的话题就将继续下去，而这一时间将会相当漫长。

我们看到，借助强大而华丽的Windows XP系统，最近微软终于完成了Windows操作系统的统一，不过我们知道，一款操作系统的成功，并不是仅仅依靠技术或市场的优势，最近北京市政府的软件采购就说明了这一点。我们相信，真正一统天下的操作系统现阶段不会也不可能出现。

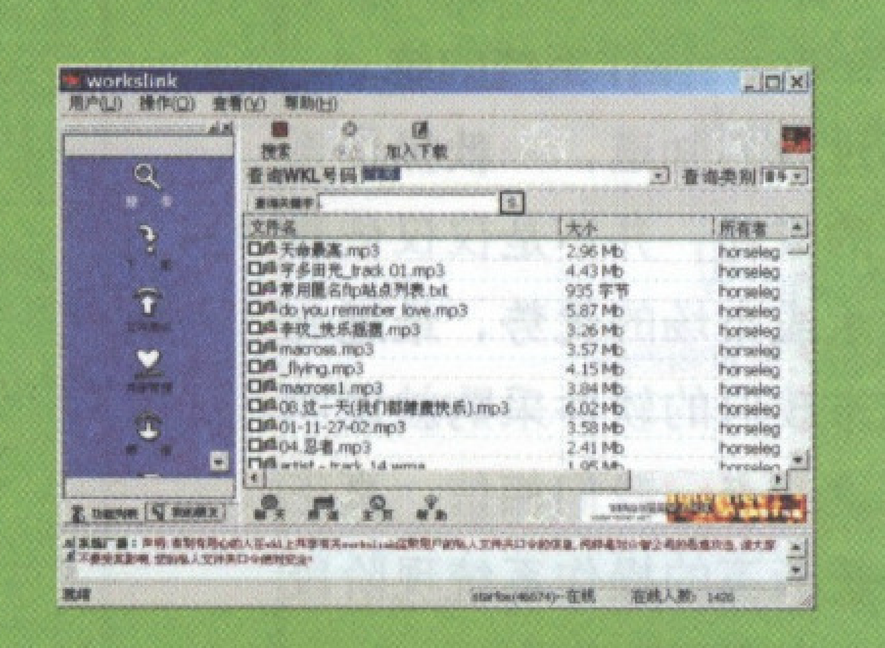
虽然Windows系列几乎完全占领了PC的操作系统市场，但是，毕竟还存在着微软没有涉足的领域，还有微软的大旗没有插上的山丘，Linux还在苦苦地支撑，等待着自己曙光的出现，操作系统市场的争斗仍然在继续，以后的日子，我们会一如既往地提供给大家最新的相关资讯。P

软件新天地

■北京 胡子

2001年被很多人说成是中国的宽带元年，经过了疯狂的宽带接入的“圈地运动”后，宽带上网虽然没有像预期的那样大红大紫，但是确实也让不少人享受到了高速上网冲浪的快感。但是经历了初期的新鲜与兴奋以后，我们立刻发现国内的宽带在内容上仍然比较贫乏，为宽带量身订做的软件更是寥寥无几。

有感于此，本期给大家介绍几款对宽带上网很有用的软件。



WorksLink——很火的国产P2P软件

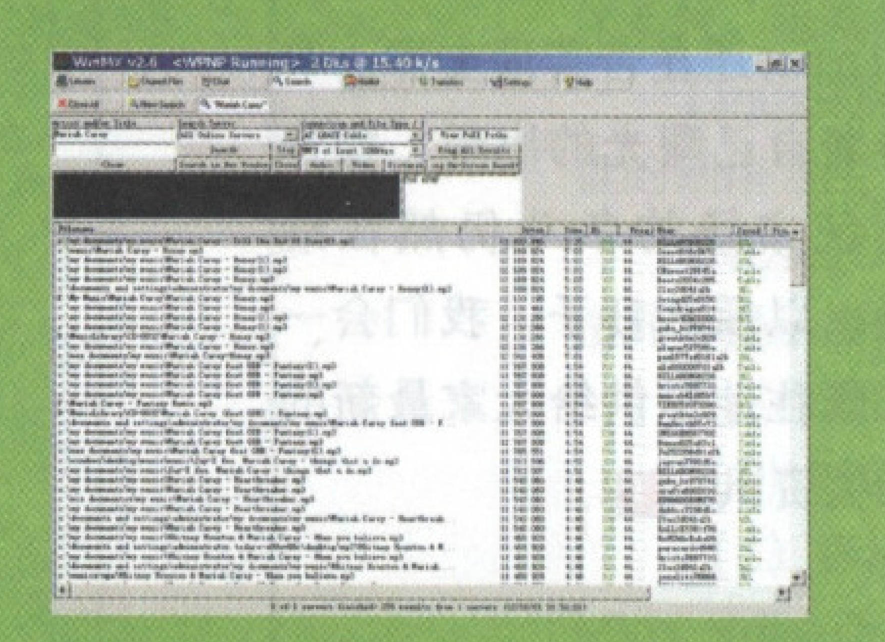
版本： 1.7
大小： 634kB
授权： 免费
平台： Windows 9X/Me/NT/2000
制作： 众智科技
下载： http://www.workslink.com/

什么，不知道P2P？简单说吧，就是你可以通过P2P客户端软件把自己爱机的硬盘给共享出来，和所有也使用该客户端软件的人分享，同时你也可以从全国各地甚至世界各地，所有提供共享资源的网友那里找到自己想要的各种好东东，是不是很爽？

咱们自家的机器无论如何也不能同专业下载网站的高档服务器相比，所以即使大家都上了宽带，下载速度还是难免会慢一点，下载中断的次数也难免会多一点，但是P2P最有意义的地方在于即使每个人只共享出一点点数据，上万台PC的共享资源容量的总和也将远远超过世界上任何大型的商业数据库，所谓“团结就是力量”也就是这个意思吧。

WorksLink把共享资源分为音乐、图片、视频、图书等7类，每一类资源都有独立的搜索窗口，你可以根据自己的需要在相应的窗口中进行查找，从不同网友处找到的共享文件随即会在搜索窗口中以列表的形式显示出来。如果要下载的话，可以在文件名前打勾或双击文件名把需要的文件加入到下载列表。其下载窗口与我们熟悉的“蚂蚁”或“快车”很相象，也有类似的下载信息和进度指示条，文件会被按照它所属的资源类型存到你指定的目录中。而且也支持断点续传，现在你唯一需要做的就是耐心等候下载完成了。说到这里，等咱们下载完毕以后，可不要忘了向那些“在网一方”但却无私共享的兄弟（姐妹）们打个招呼啊。

其实WorksLink的功能还有很多，像聊天功能、频道功能等，至于是否实用，就要看个人的需要了。总体来说该软件目前还处于不断发展的过程中，我们会对她的后续版本给以更多的关注。



WinMX——网上音乐神探

版本： 2.65
大小： 1.6MB
授权： 免费
平台： Windows 9X/Me/NT/2000
制作： Frontcode Technologies
下载： http://www.winmx.com/download/cnetonly/winmx260.exe

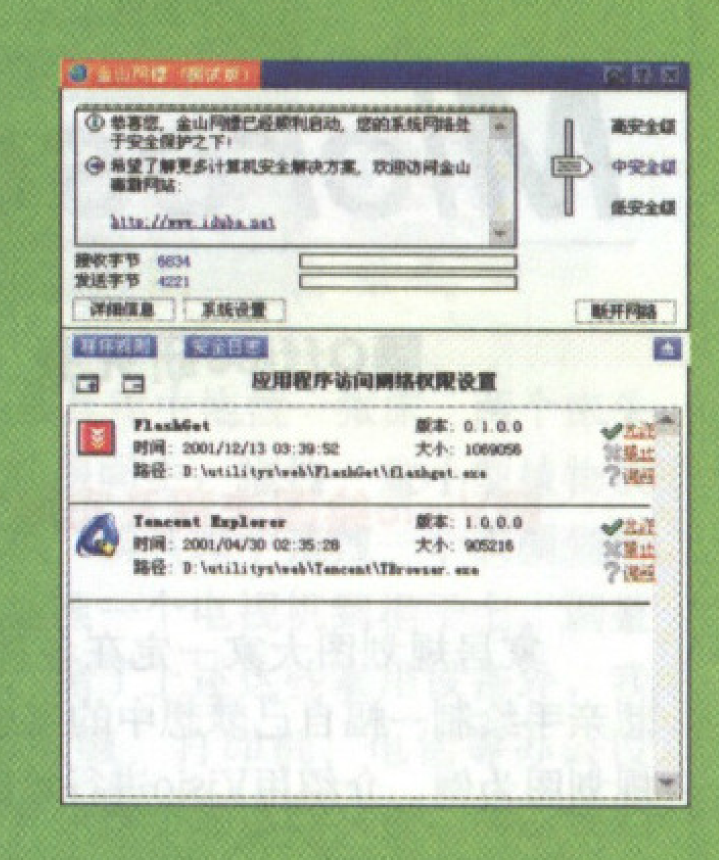
如果说宽带在国内还处于初级阶段，P2P的用户基本上还处于“K”级的话，那么在宽带业务发达的国家，P2P用户就要数以“兆”计了，所以在WinMX上可以找到多少共享资源你应该心中有数了吧，当然了，其中大部分是外文的。

与前面介绍的WorksLink相比，WinMX虽说同样能搜索各种格式的文件，但是令人印象最为深刻的是她的MP3搜索功能：MP3文件被按采样率从32kHz到320kHz分成十多个等级，而且每一等级都可以按等于、大于和小于进行搜索，这样仅仅一个MP3文件的预置搜索方法就有几十种了，由此可见， MP3无疑是在国外制造网虫的最大动力。比较而言，咱们国人大概是过于讲究“耳听为虚，眼见为实”，因此对于文字和图形的东西较为热衷，这也算是一种文化上的差异吧。

其实和大名鼎鼎的Napster一样，WinMX本来可以连到很多符合Napster或者OpenNap协议的网站之上去自由下载MP3的，这样其下载速度无疑会大大优于P2P。但是因为Napster吃了官司，WinMX也难逃池鱼之殃，现在能连上的网站已经消失殆尽了，对于广大音乐爱好者来说这不能不说是一大遗憾。

金山网镖——称职的网络保镖

版本： 2001.12.13.9
大小： 292kB
授权： 试用
平台： Windows 9X/Me/NT/2000
制作： 金山公司
下载： ftp://www.iduba.net/download/othertools/KAVPFWB.EXE



宽带用户由于大多具有固定的IP，所以比传统的拨号上网方式更容易受到恶意的攻击，因此一个好的个人防火墙软件实在是必不可少。与ZoneAlarm和天网等老资格的防火墙相比，这款金山网镖测试版称得上“麻雀虽小，五脏俱全”，虽然体积不大，但是功能毫不含糊，她承诺从以下几个方面来保障你上网的安全：

* 能够设定高、中、低三种安全等级，满足用户不同的安全需求，比如在低安全级别中，局域网中的用户可以随意访问你电脑中的共享资源，而在高安全级别中其他用户在局域网中却根本看不到你的电脑；

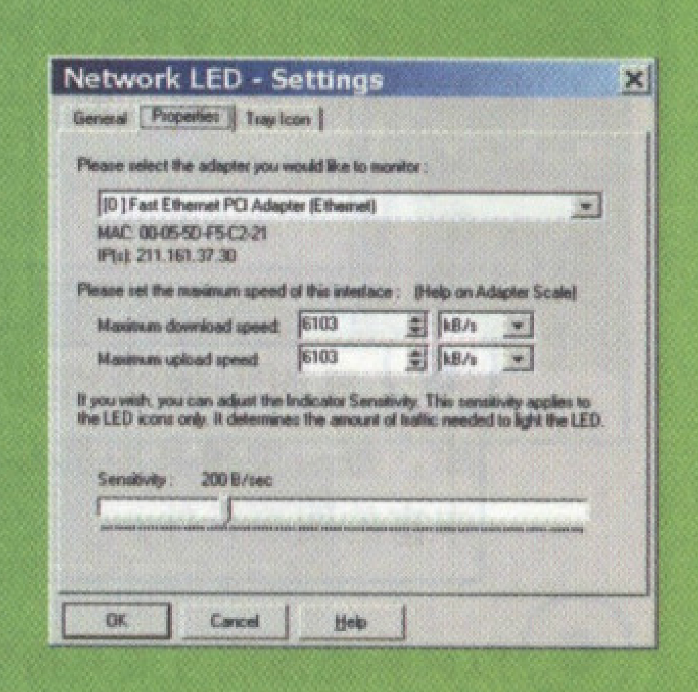
* 能够设置应用程序访问网络的权限，即每当有一个新的应用程序试图访问Internet和局域网时，金山网镖都会询问该程序访问网络的规则，例如你第一次打开IE时，程序会弹出一个对话框，问你是否允许IE访问网络，你可以点击“允许”或者“禁止”按钮来进行选择，如果在下面的“以后都依照本次操作进行”打了“√”，则从此以后启动IE后都按这次的规则访问网络；

* 能够识别和拦截冰河等多种常见的木马程序对本地电脑的攻击。

金山网镖的正式版已在市面上有售，而这款测试版却仍然可以从网上免费下载，功能似乎相差不大，金山并没有解释这么做的原因，但无论如何对于银子不多而又想得到基本防火墙保护的电脑用户来说，这回又多了一个不错的选择。

Network LED——万能网络计速器

版本： 2.0
大小： 593kB
授权： 共享
平台： Windows 9X/Me/NT/2000
制作： Idyle Software
下载： http://www.idyle.com/download/network-led/nled_setup.exe



改用宽带上网以后，最不习惯的就是没有了桌面左下角系统工具栏中显示Modem连线速度的图标，尤其是国内宽带的网速也不是很稳定，我们就更想知道网络连线速度的快慢了。好在Network LED能为你解决这个麻烦，你会惊喜地发现那一对闪烁不休的小“猫眼儿”又回来了！实际上无论你是用Modem、ISDN、ADSL还是以太网接入，Network LED都能把网络的连线状态显示出来，只需把鼠标指到系统状态栏中的Network LED图标上，就可以看到你当前的上传和下载速度，是不是很方便呢？

在上一期中我们通过两个具体实例介绍了用Visio进行网站规划和管理的方法。想必大家已对Visio的基本使用有了初步的了解。Visio作为当今商业平面绘图软件中的佼佼者，其采用的模板加拖拽式的绘图方法，能大大提高用户的使用效率，且最新版的Visio 2002与Office XP在界面上完全融合，用户很容易就能上手。这次我们再通过一个具体实例向大家进一步介绍Visio的绘图流程和布局方法。大家从中可学到用Visio绘图的最基本、最重要的一些步骤和方法。

Microsoft Visio 2002 绘图流程及布局方法

■Office研究会 周克勤（本刊特约作者）

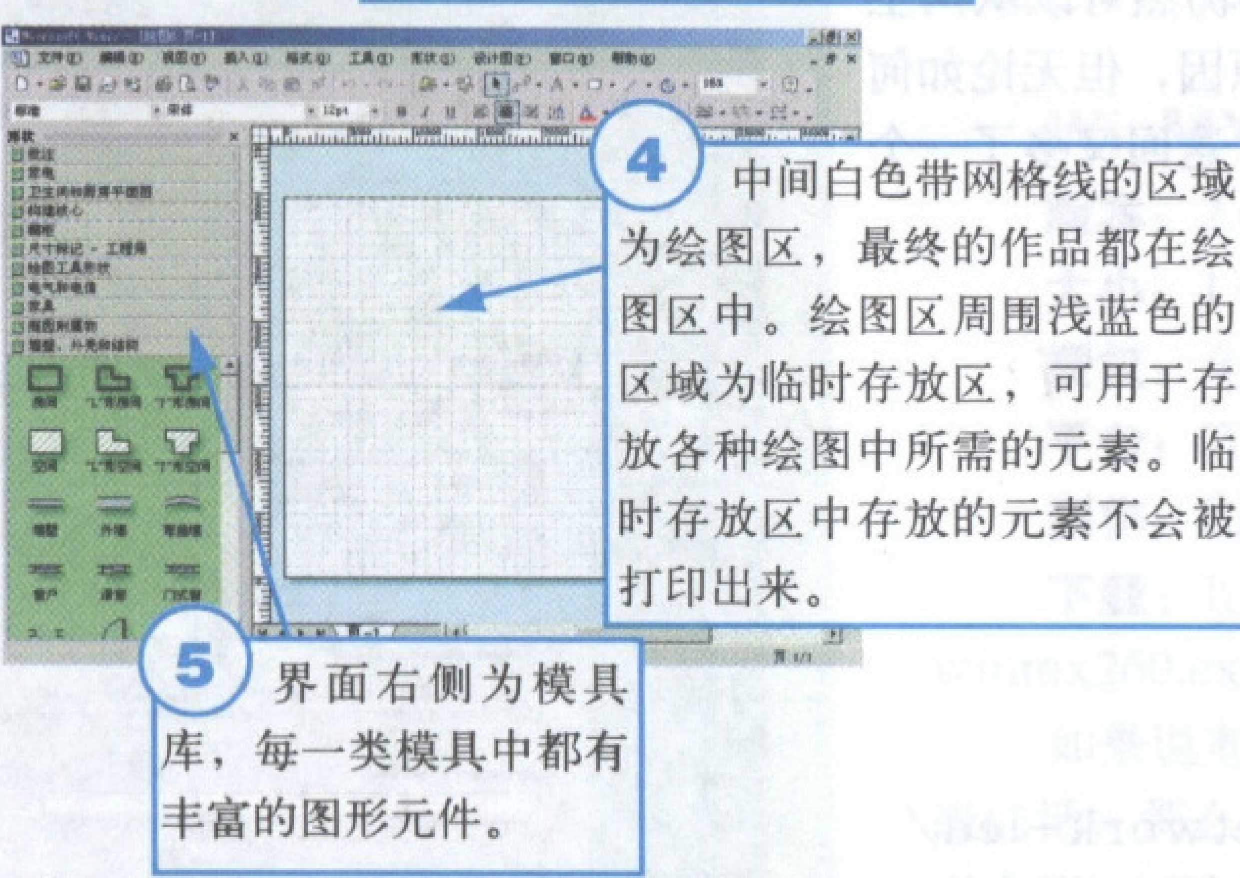
■Visio绘图流程及布局方法实例——家居规划

家居规划图大家一定在各种房产广告上见过不少吧。想不想亲手绘制一幅自己梦想中的家居规划图？下面我们以绘制家居规划图为例，介绍用Visio进行绘图的基本流程和布局方法。

1 启动Visio之后会直接打开“选择绘图类型”对话框。我们也可以选择“文件”→“新建”→“选择绘图类型”来打开这个对话框。

2 选择“建筑设计图”类别，再选择其中的“家居规划”模板。

3 将鼠标指针放在任意一个模板上时，会出现有关这个模板的简介。



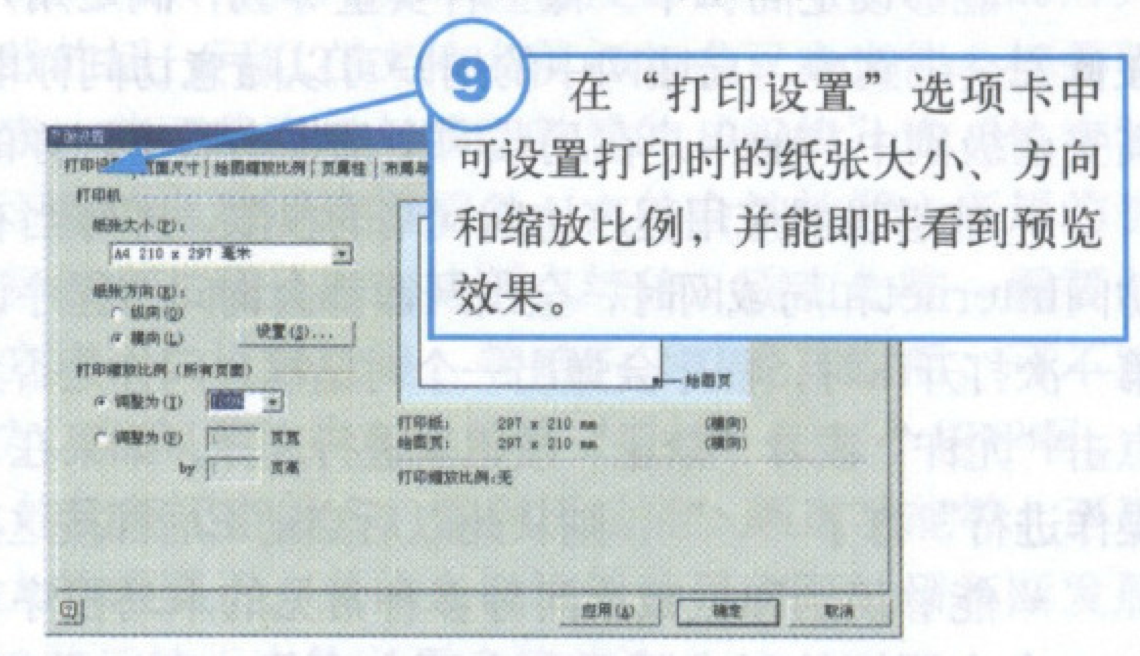
4 中间白色带网格线的区域为绘图区，最终的作品都在绘图区中。绘图区周围浅蓝色的区域为临时存放区，可用于存放各种绘图中所需的元素。临时存放区中存放的元素不会被打印出来。

5 界面右侧为模具库，每一类模具中都有丰富的图形元件。

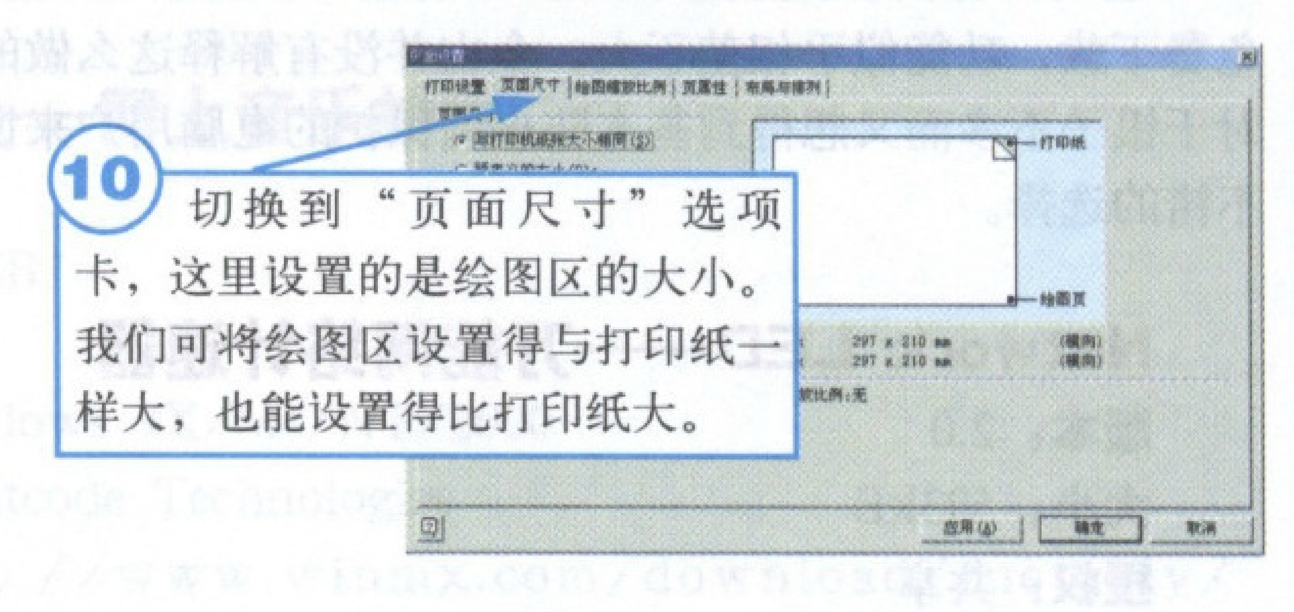
6 以鼠标拖拽的方式直接调用模具库中的图形元件，是Visio得以实现方便快捷绘图的精髓。Visio对各种图形元件进行了合理的归类，形成了针对各种不同应用领域的模具库。当打开某一类型的模板时，Visio会自动打开其对应的多个模具库。当然，我们也能在“文件”→“模具”菜单中选择打开其他类别的模具库。

7 除了上述的模具库、绘图区和临时存放区外，还有页面切换栏和标尺。若是没有看到标尺，可选择“视图”→“标尺”将其显示出来。

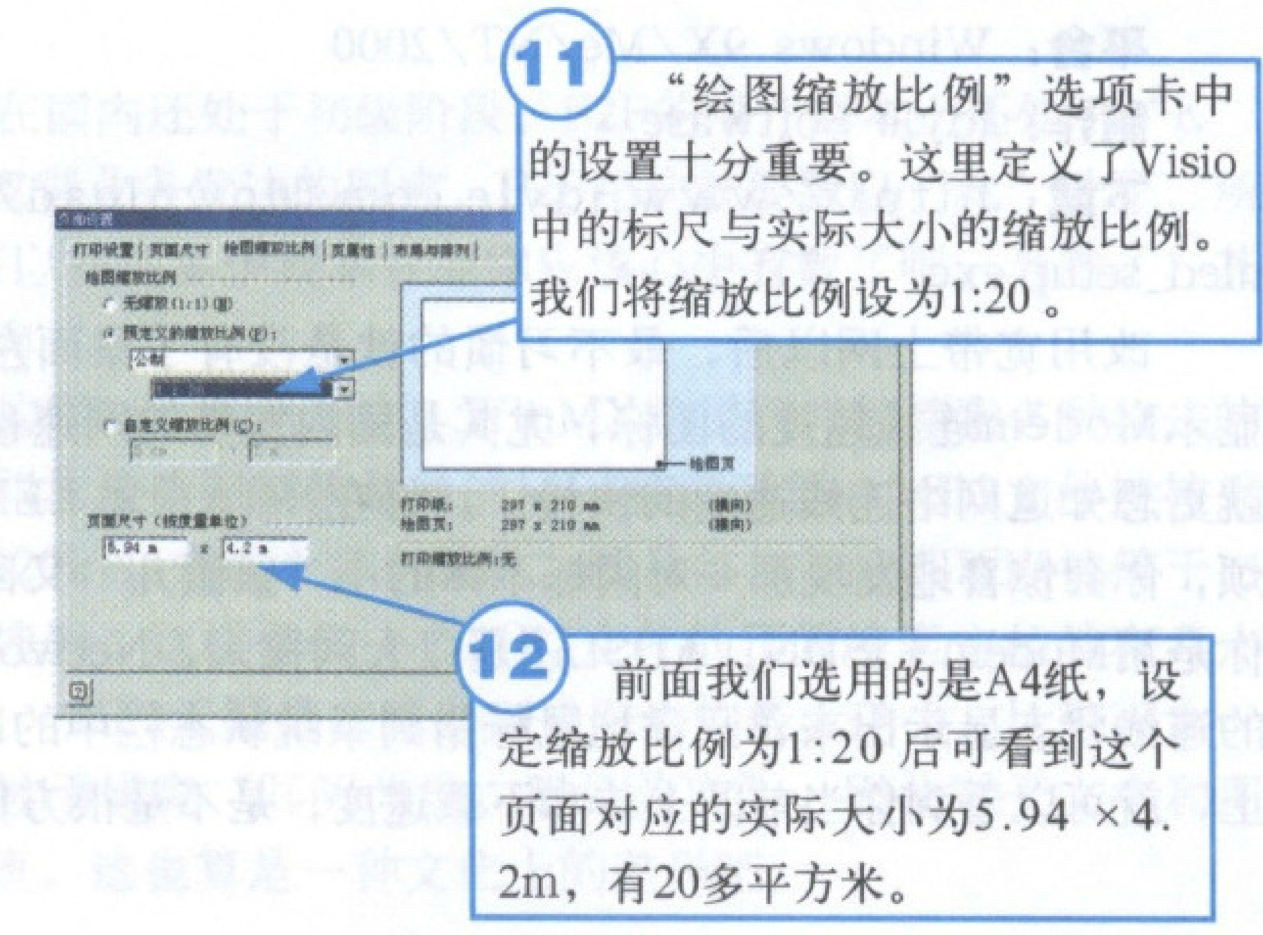
8 这个实例中，我们只绘制一间卧室，有兴趣的朋友可用类似的方法绘制其他的房间。首先要进行页面设置，以使标尺标出的大小与实际房间大小相符。选择“文件”—“页面设置”可打开“页面设置”对话框。



9 在“打印设置”选项卡中可设置打印时的纸张大小、方向和缩放比例，并能即时看到预览效果。



10 切换到“页面尺寸”选项卡，这里设置的是绘图区的大小。我们可将绘图区设置得与打印纸一样大，也能设置得比打印纸大。



11 “绘图缩放比例”选项卡中的设置十分重要。这里定义了Visio中的标尺与实际大小的缩放比例。我们将缩放比例设为1:20。

12 前面我们选用的是A4纸，设定缩放比例为1:20后可看到这个页面对应的实际大小为5.94×4.2m，有20多平方米。

13 在“页属性”和“布局与排列”选项卡中还能根据需要进行一些其他的设置，最后点击“确定”按钮完成页面设置。

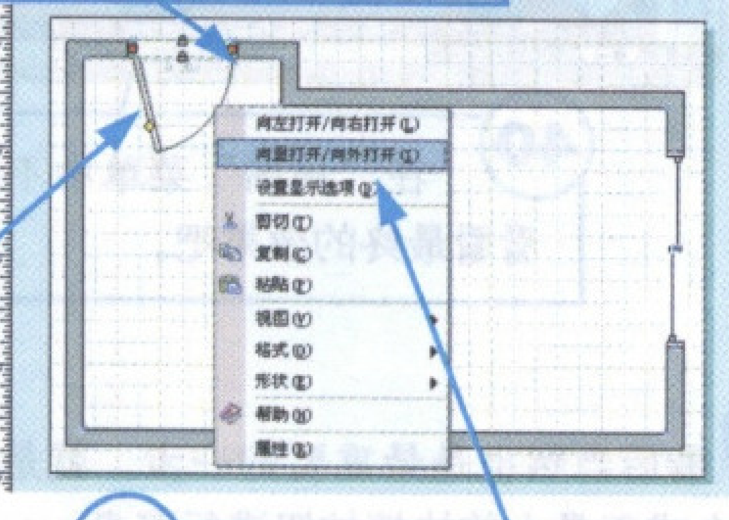
14 先将“墙壁、外壳和结构”模具库中的一种墙壁图形元件拖拽到绘图区中，这里我们选择的是“‘L’型房间”。选中墙壁图形元件，拖动其四周和中间的控制手柄可调整其大小和外形。

15 菱形的黄色控制手柄可调节墙壁的外形。这种控制手柄并不是每个图形元件都有的，它主要用于控制对应的图形元件所特有的某个属性。将鼠标在这种控制手柄上悬停一会儿，会出现其控制功能的提示。

16 四周的绿色方形控制手柄可调节整个墙壁的长、宽大小。

17 下面我们再来添加门和窗。拖拽“墙壁、外壳和结构”模具库中的门和滑窗到墙壁上，并调整其方向、位置和大小。

18 选中门或窗后，可看到其两侧各有一个红色的控制手柄，表示它们已经吸附在墙壁上。当移动墙壁时，吸附在其上的门和窗会随之一起移动，不会脱离。

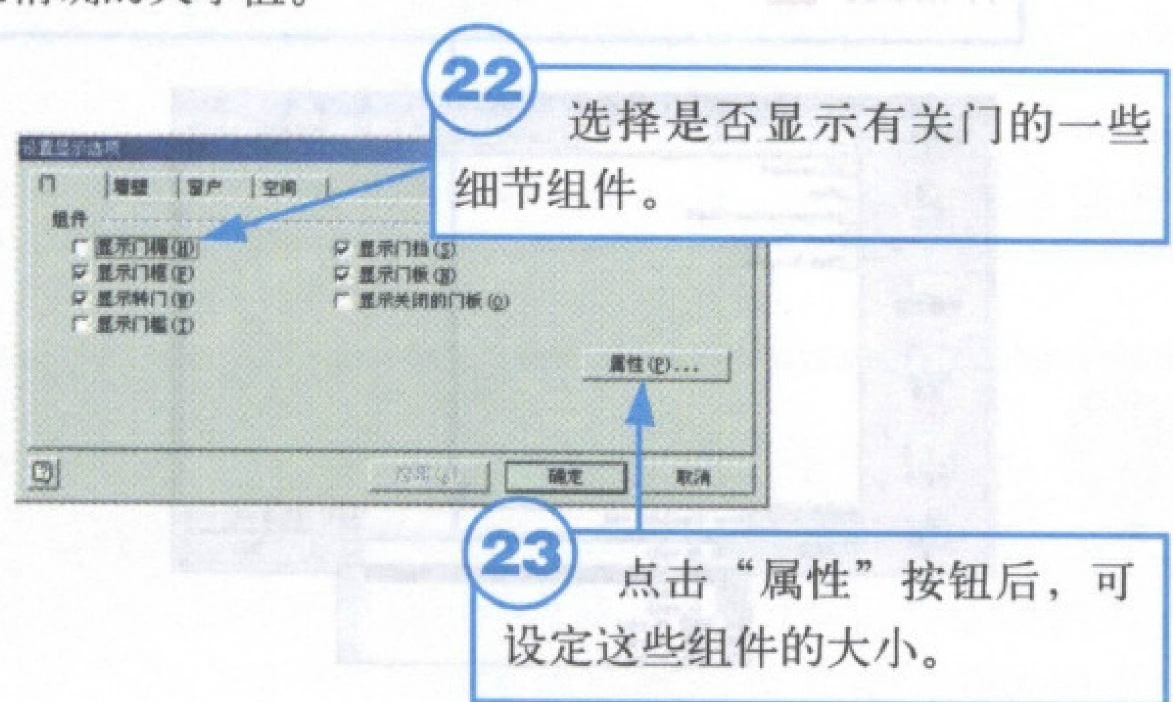


19 门上的菱形黄色控制手柄用于调节门的旋转角度。

20 在门或窗的鼠标右击菜单中可设定各自的打开方向。

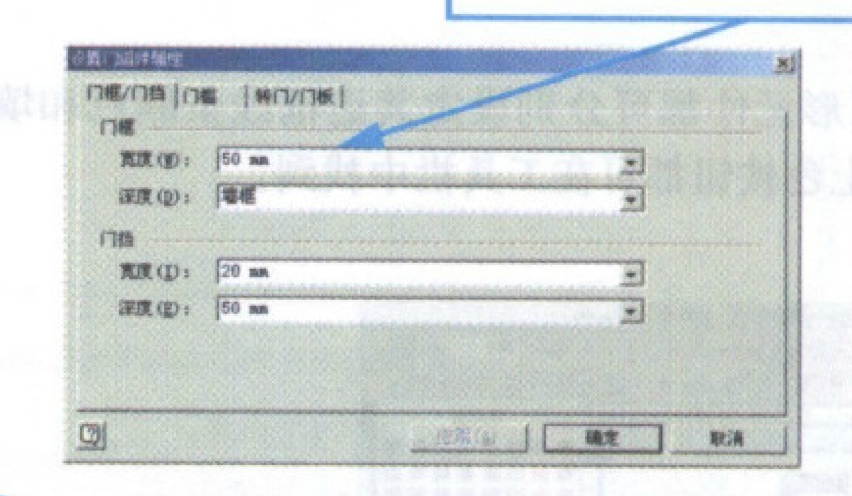
21 门、窗、墙壁和空间这四种图形元件的右击菜单中有“设置显示选项”这个命令。选择后，在打开的“设置显示选项”对话框中可对每一图形元件中的细节组件选择是否显示和设置精确的大小值。

22 选择是否显示有关门的一些细节组件。

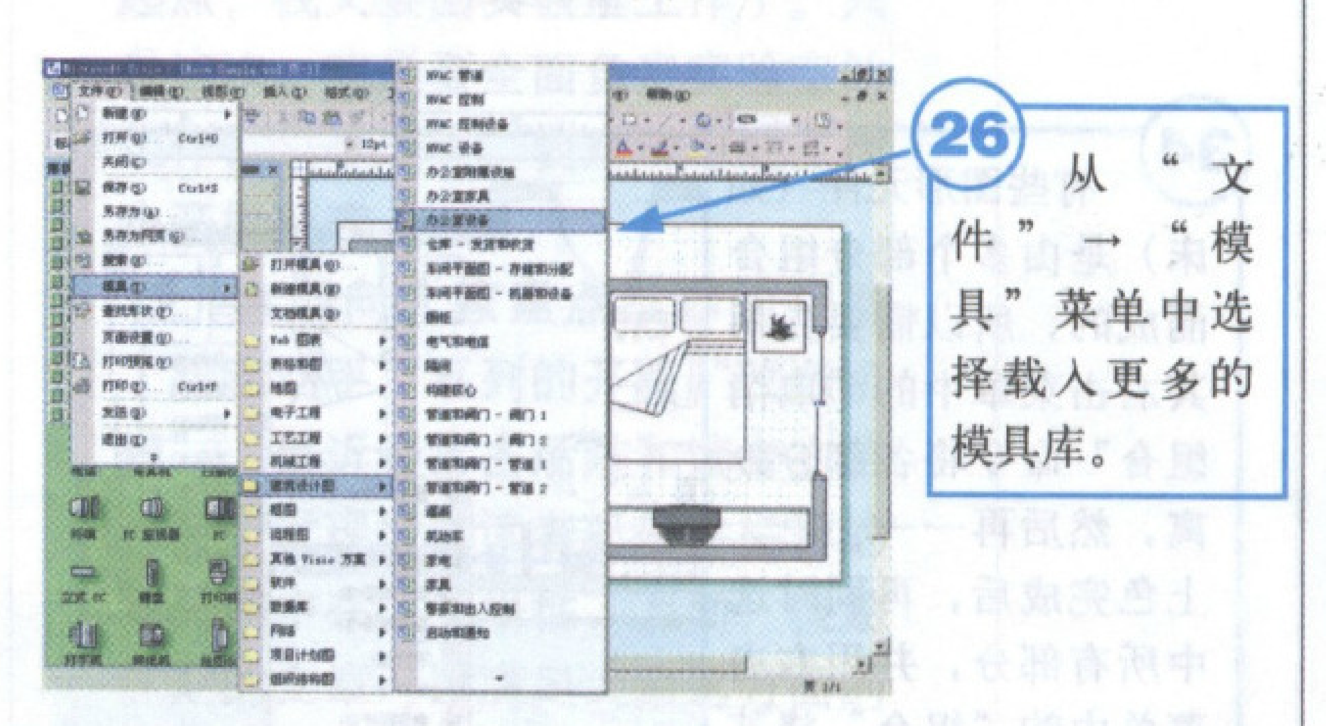


23 点击“属性”按钮后，可设定这些组件的大小。

24 设定各个组件的大小值，可从下拉列表中选择。



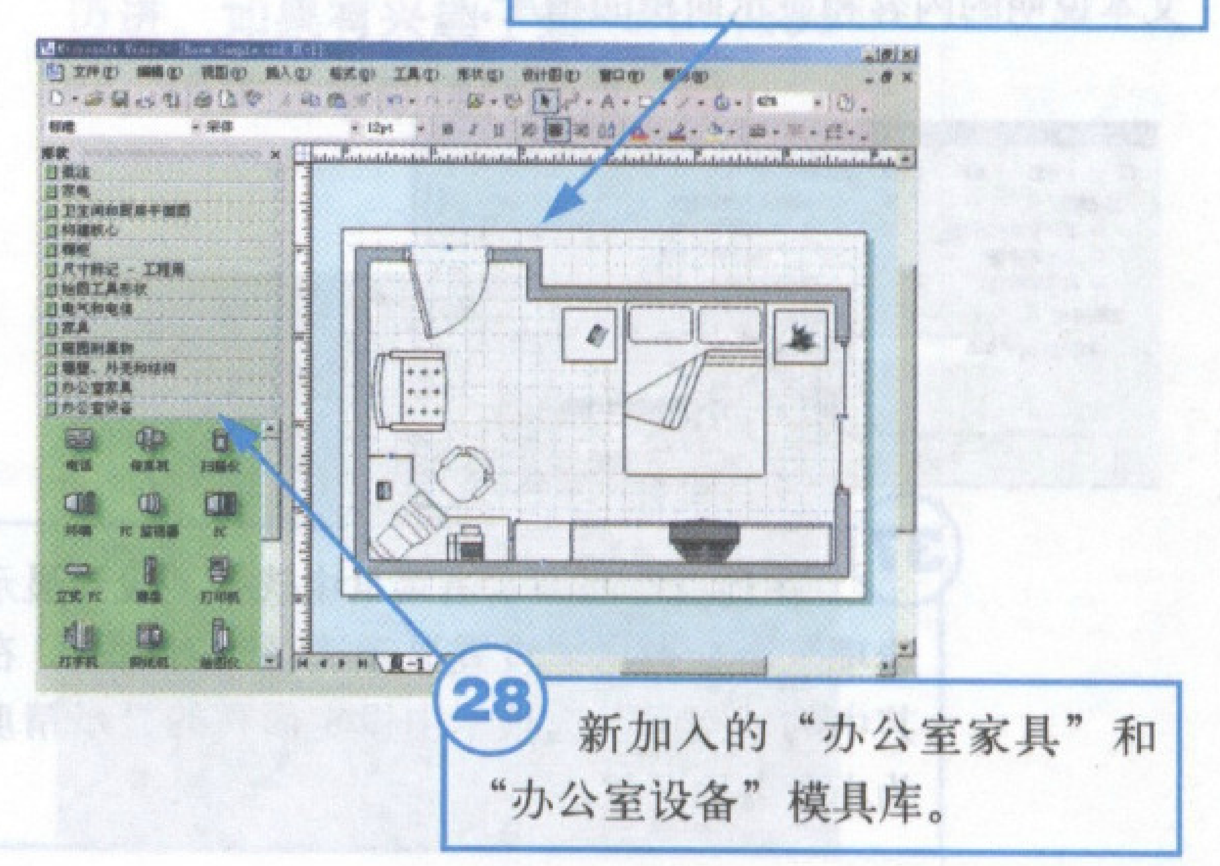
25 接下来，再从“家居”模具库中拖拽一张床、两个床头柜、一个柜子和一张躺椅放到房间中；拖拽一盆小型植物放到右边的床头柜上；从“橱柜”模具库中拖拽一个衣橱到房间中；从“家电”模具库中拖拽一个电视机到柜子上。调整上述图形元件的大小和位置。除了上述这些家用设备外，我们还希望在房间中放上诸如电脑、打印机、电话等办公设备。但是在已打开的模具库中并找不到这些设备，所以我们在“文件”→“模具”菜单中选择打开“办公室设备”和“办公室家具”两个新的模具库。



26 从“文件”→“模具”菜单中选择载入更多的模具库。

27 接下来，从“办公室家具”模具库中拖拽一个拐角台面和一张书桌椅放到房间的左下方。拐角台面中的菱形黄色控制手柄可控制其外形，书桌椅中的菱形黄色控制手柄可控制其旋转角度。再从“办公室设备”模具库中拖拽出一台PC显示器、一个键盘、一台打印机和一个电话，将它们放置在拐角台面上，并调整好大小和角度。另外在左边的床头柜上也放置一个电话。

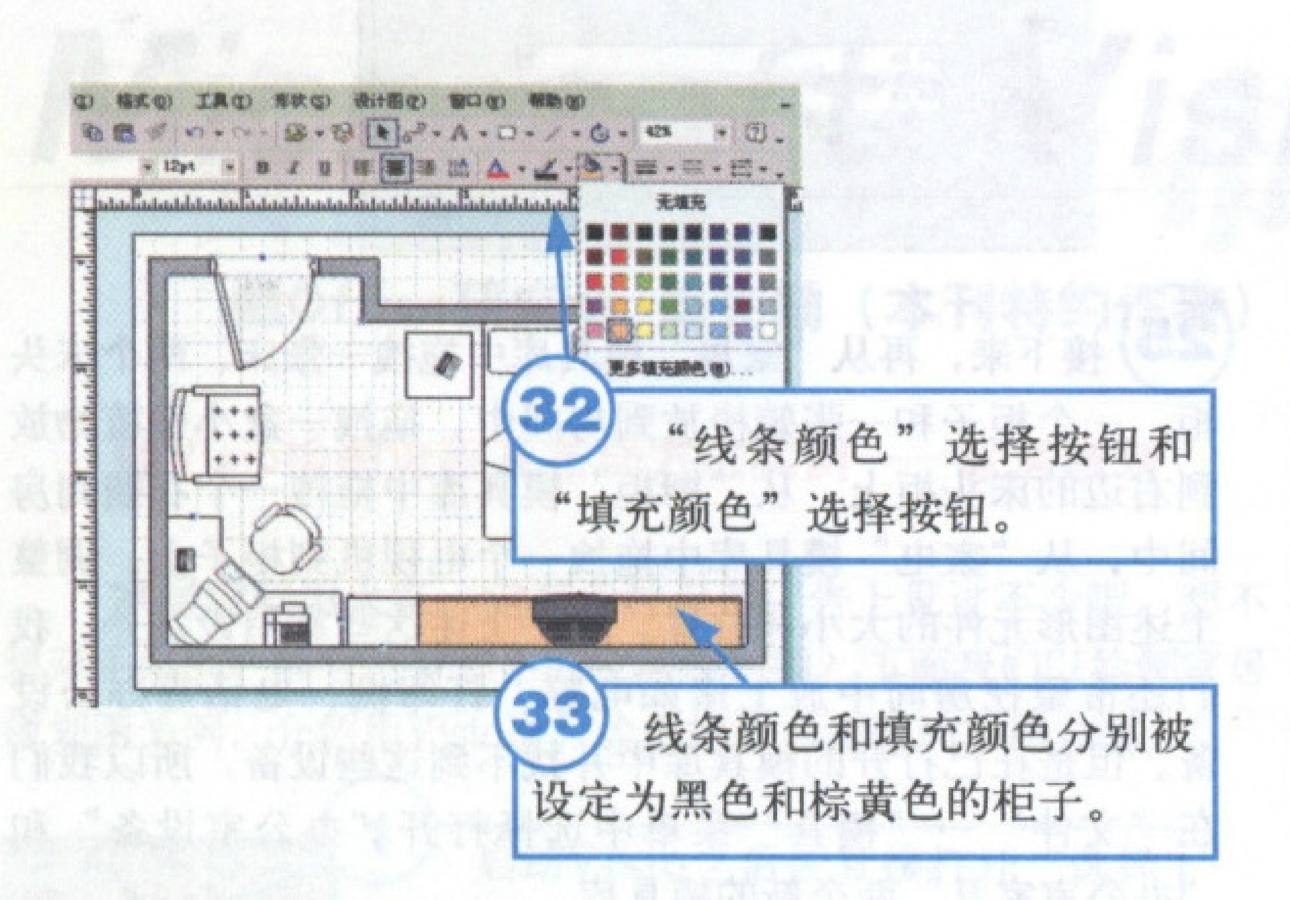
29 所有设备都已添加、调整好的卧室布局图。



28 新加入的“办公室家具”和“办公室设备”模具库。

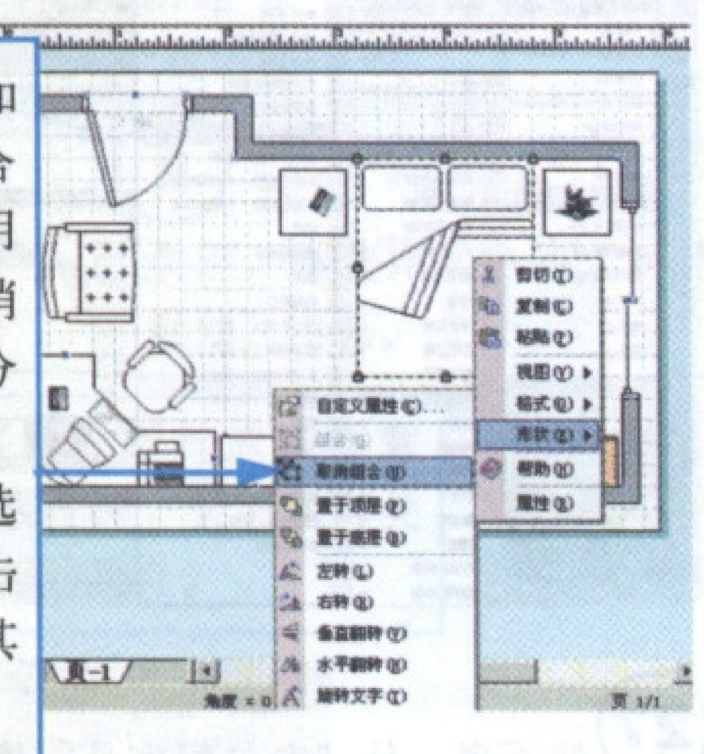
30 现在我们已完成了整个卧室规划的布局图。但是不难发现，所绘制的规划图色彩是黑白的，十分单调。下面我们就为各个图形元件上色。

31 对每个图形元件都可分别设定其边框线条颜色和填充颜色。这两个上色按钮都可在工具栏中找到。



32 “线条颜色”选择按钮和“填充颜色”选择按钮。

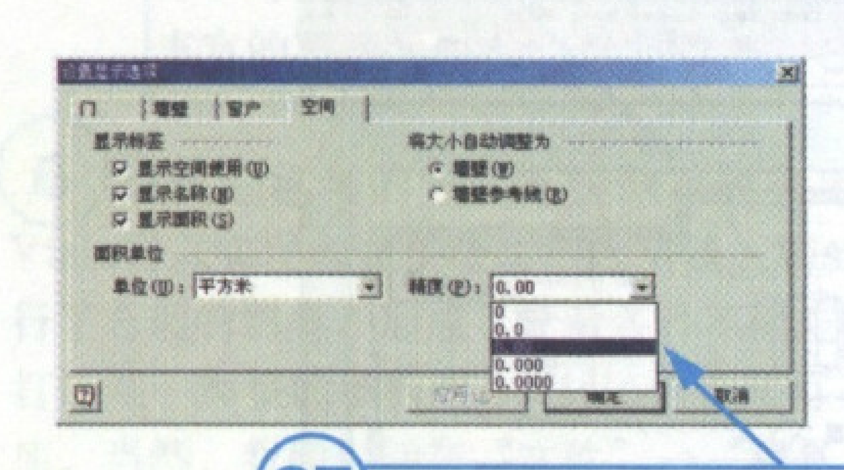
33 线条颜色和填充颜色分别被设定为黑色和棕黄色的柜子。



34 有些图形元件（如床）是由多个部分组合而成的，所以需要先用其右击菜单中的“取消组合”命令将各部分分离，然后再一一上色。上色完成后，再同时选中所有部分，并用右击菜单中的“组合”将其再次组合起来。

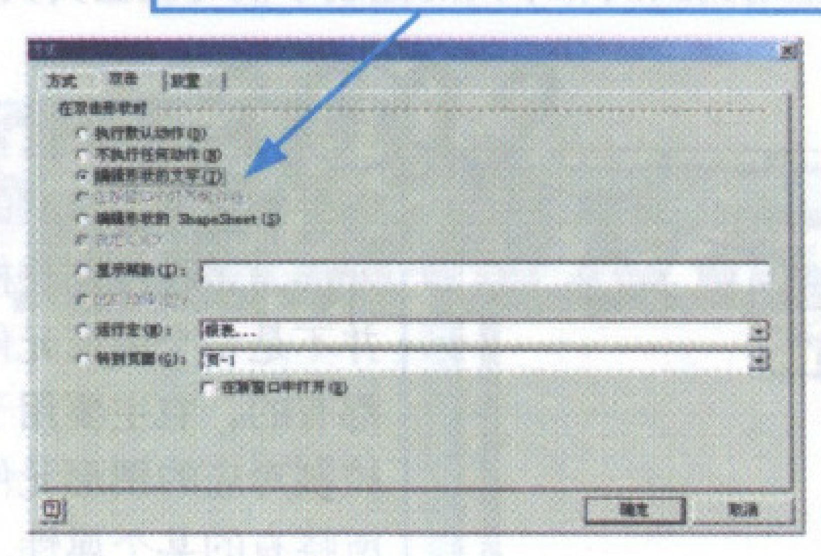
35 对房间中的所有图形元件都一一上色。最后我们再为整个房间铺上地板。从“墙壁、外壳和结构”模具库中拖拽“‘L’型空间”到房间中作为地板，释放鼠标后其大小会自动调节，充满整个房间。再将地板的颜色设为浅黄色。

36 地板上会自动加上文本说明和面积大小。我们可更改文本说明的内容和显示面积的精度。

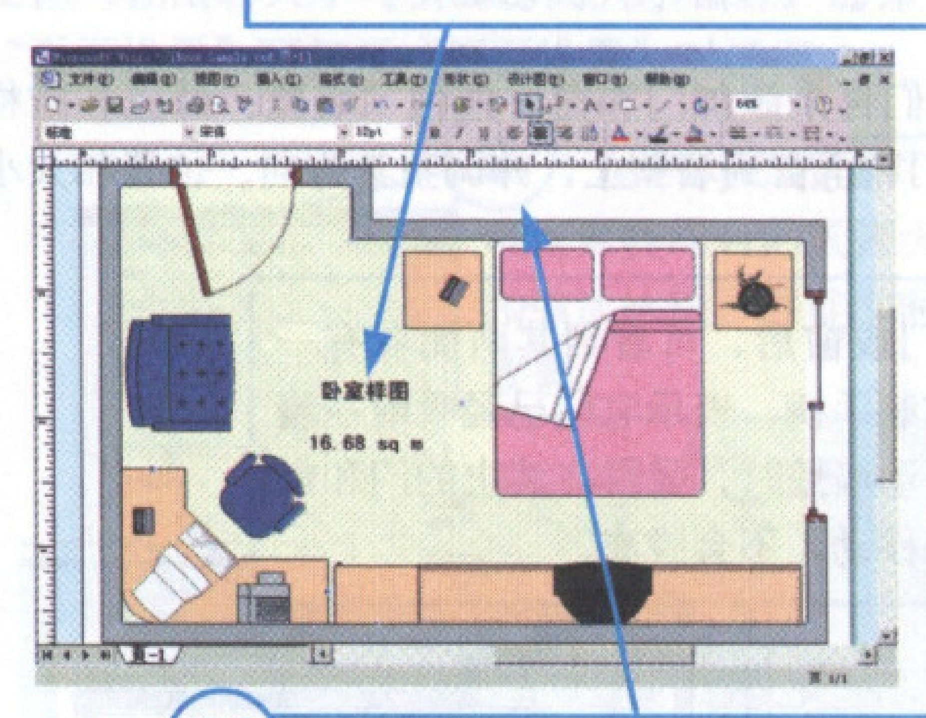


37 在地板空间的右击菜单中选择“设置显示选项”命令调出“设置显示选项”对话框。在其中的“空间”选项卡中设定面积的显示精度为小数点后两位。

38 在地板空间的右击菜单中选择“格式”→“方式”命令调出“方式”对话框。在其中的“双击”选项卡中选中“编辑形状的文字”选项后，点击“确定”按钮。这样双击地面空间后就能更改其文本说明的内容和字体了。



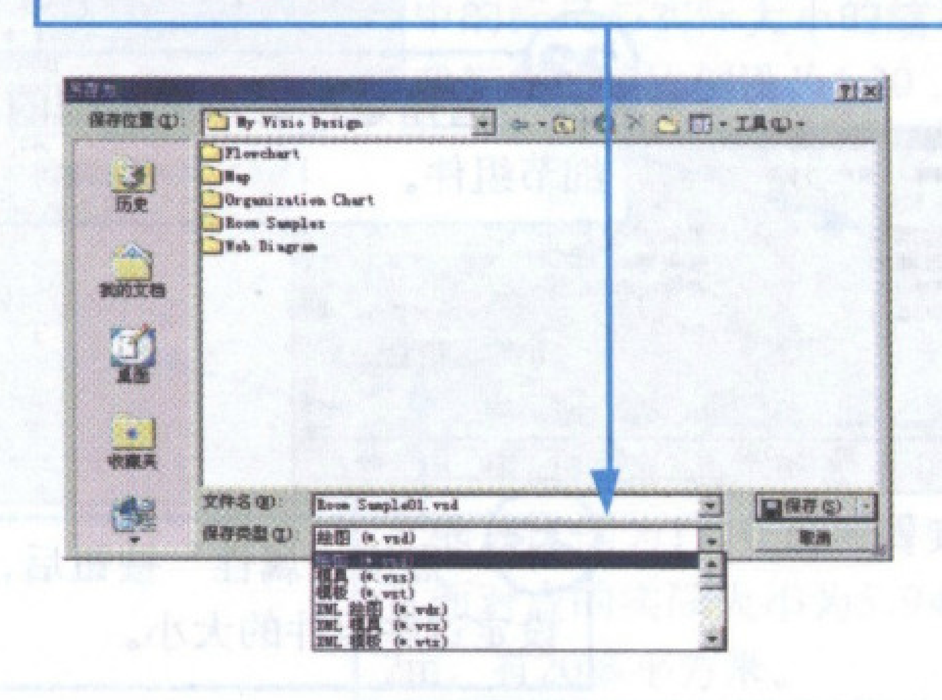
39 将文本说明的内容更改为“卧室样图”，并设定合适的字体大小。



40 在“视图”菜单中不选中“网格”，看看最终的效果吧。

41 最后当然也是最重要的一步，就是使用“文件”菜单中的命令或工具上的快捷按钮进行存盘。

42 Visio专用的绘图文件格式为.vsd，.vss和.vst分别为其模具和模板文件的格式。另外，Visio还能将绘图结果保存为多种图片、网页及AutoCAD的文件格式。



编辑导语

“轻轻的我走了，

正如我轻轻的来；

我轻轻的招手，

作别西天的云彩。

……

悄悄的我走了，

正如我悄悄的来；

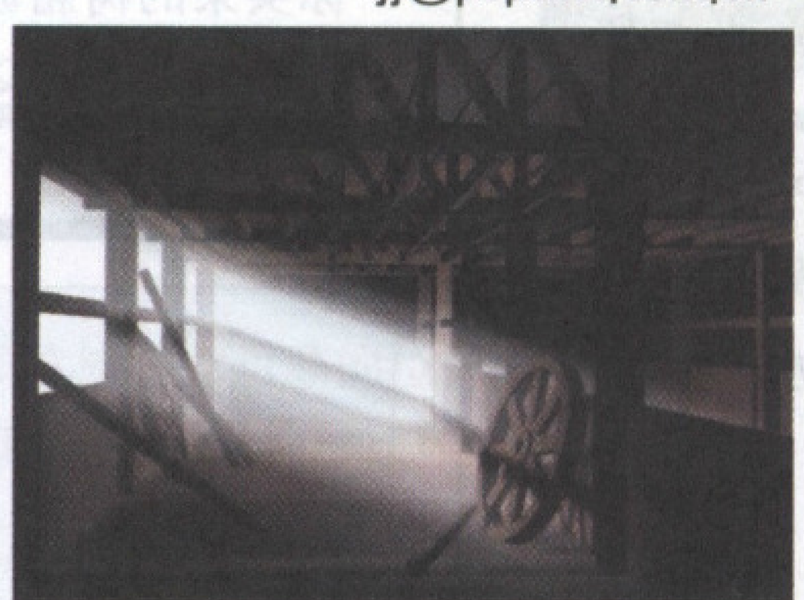
我挥一挥衣袖，

不带走一片云彩。”

徐志摩的《再别康桥》从5460（www.5460.net ）的首页消失了，但是此刻却在我心底重现。几个月前的这个时候，我走出实验室来到编辑部，从事一份几乎是完全陌生的工作。记得当时对实验室的工作恋恋不舍，不过人生就是这样神奇，有的时候还会从终点回到起点，我又要回实验室工作了。只是这次，我是要全面负责实验室的工作，只是现在，我对现在的工作也开始留恋……

本期向大家重点推荐的，是“跟我动手”系列的开篇“改造机箱”。最近经常去后院和读者交流意见，发现很多读者对硬件栏目的意见集中在“实用性”上面，但愿这期的文章可以满足大家这方面的要求。Intel的i845-D现在的出货量已经超越了SD版本，在SDRAM价格坚挺的形势下，它的前景似乎一片光明，不过对于Intel来说，DDR毕竟迟到了。放出i845-D以后，Intel抢先使出了2002年第一招：Northwood P4，这并不仅仅意味着一款新CPU的发布，还标志着2002年的CPU制作工艺正式向0.13微米迈进。如果有兴趣了解Northwood P4，请关注本期硬件新品。

小虫
ljj@popsoft.com.cn

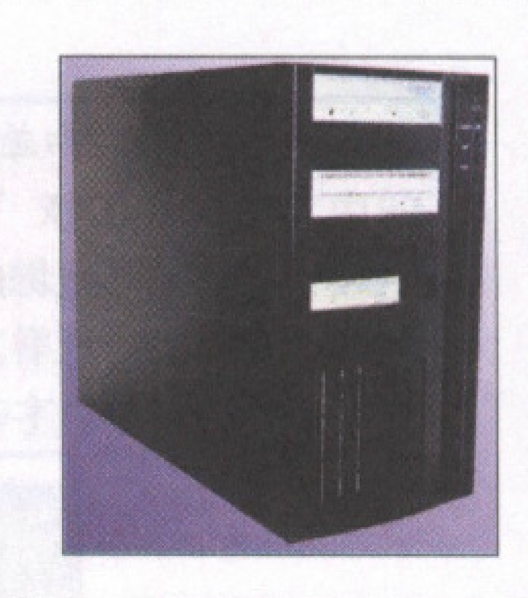


跟我动手改造机箱

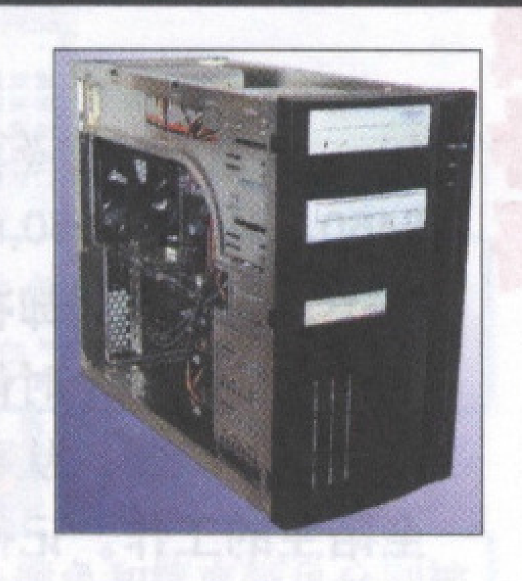
■北京 菜刀浪人

DIY

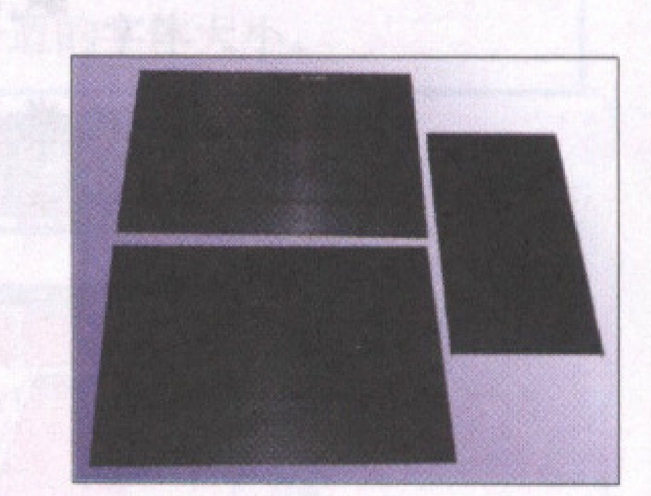
现在的DIYer已经越来越着迷于机箱的改造，越来越多的DIYer开始将自己的机箱重新设计，使之更美观、实用。其中最常见的方式便是在机箱上开“天窗”。有了“窗户”的机箱，里面还可以加上彩色的霓虹灯，非常漂亮；或者在窗户上加装更加强有力的风扇，以改善PC的散热。这次，我们就一起来给你的机箱加个“窗户”！



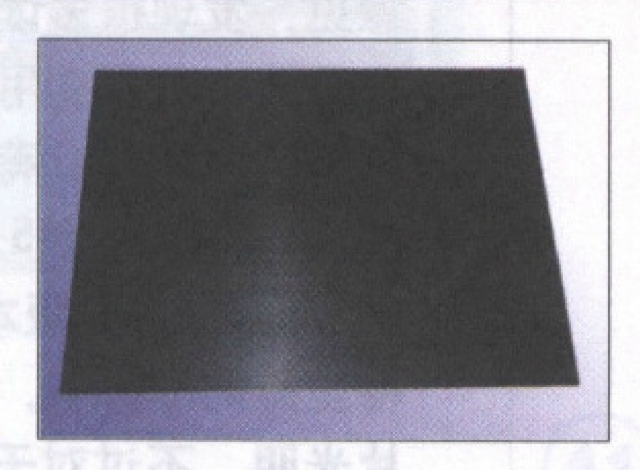
1 这就是我们要改造的机箱，它并没有什么特别之处，除了它的外壳是黑色的。这很容易做到，只要你能找到自喷漆，你可以把你的机箱漆成你喜欢的任何颜色。



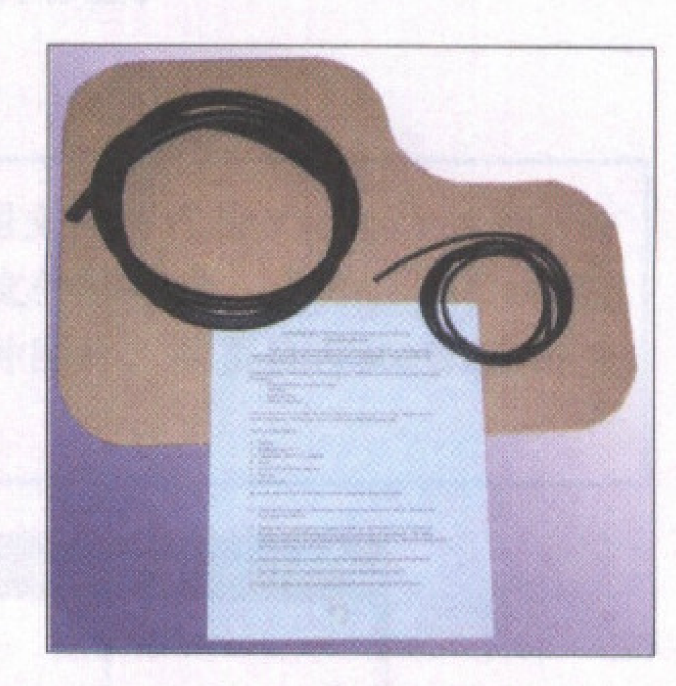
2 现在，让我们把机箱的三个侧面——左侧、右侧、上面的面板拆下来。然后，你可以把你的PC放到一边，因为我们接下来要做的与它无关。你可以继续让你的PC工作，比如放点优美的音乐什么的。



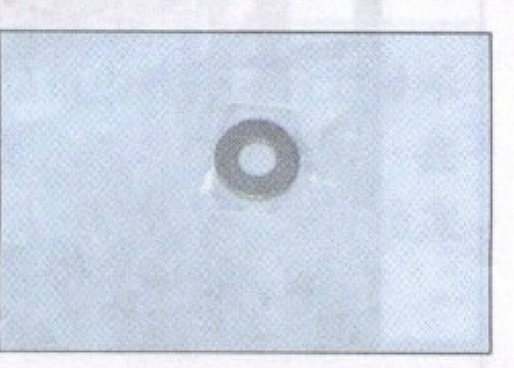
3 好了，这就是我们拆下来的那些侧面板，如果你喜欢，每块上面都可以开个窗户，但是这里我们只选择左面的作示范。所有的加工方法都是一样的，你可以随时按照今天学会的方法给你的机箱添加窗户。



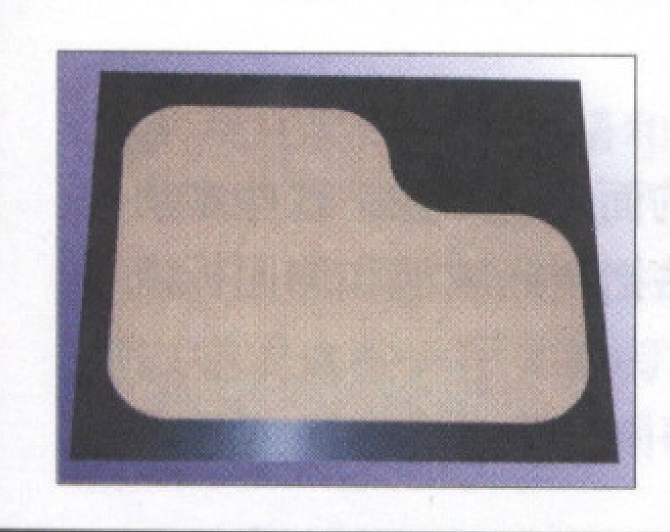
4 OK，现在我们看到的就是要动手改造的左侧机箱面板了。



5 你现在看到的是我从网站上订购的机箱改造套件。很明显，有了这些改造起来更加简单。但如果你拿不到也不用担心无法完成改造，其实这套套件不过是由一块树脂玻璃和一条橡胶密封条组成的，这些东西你可以轻松地在你家附近的五金商店买到，可能还要比我这套便宜许多:)。唯一需要你动手处理一下的就是你买来的树脂玻璃形状可能不是很好，需要自己切割，但是这样的自由度就会更大，也许外形会更加漂亮。

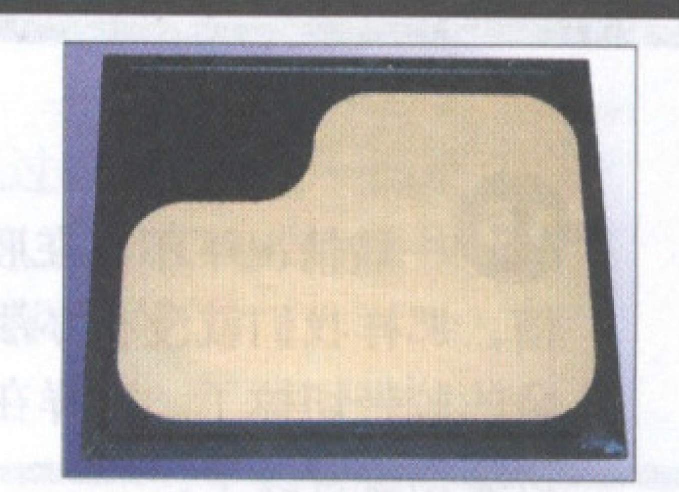


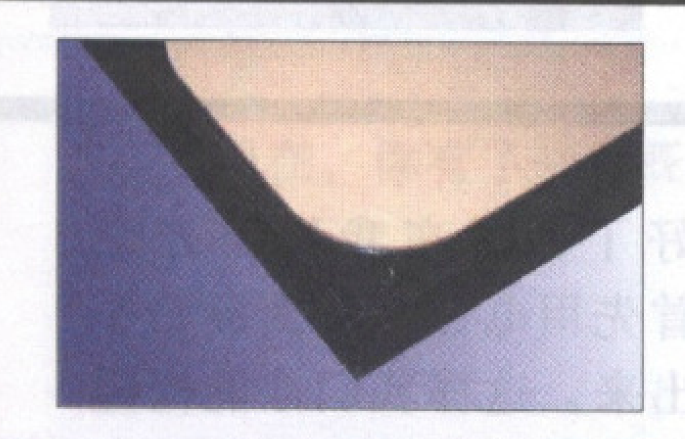
6 选择套件的另外一个好处就是，你可以得到一些额外的、对你有帮助的东西，比如一份简单的说明书（当然是英文的），还有你现在看到的那个圆环，它是用来帮助你在机箱侧面板上画线用的垫圈。



7 其实我很满意这套套件中树脂玻璃的形状，虽然不是太完美，但是总比长方形的东西要好很多。不过，由于它是专门为服务器机箱准备的，所以我需要事先把它跟我的机箱侧面板比较一下，以确定是不是真的合适，从这张照片上看，It's perfect！但是，等一下！

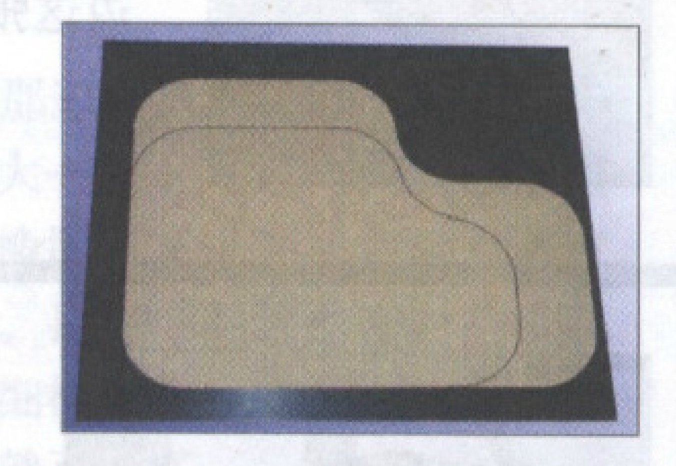
8 别忘了看看当我们把这块树脂玻璃放在侧面板里面时的情况。很明显，当我把这块树脂玻璃放在里面比较大小的时候，我发现它太大了，因为我们还要留出一定的空间来安装密封条。

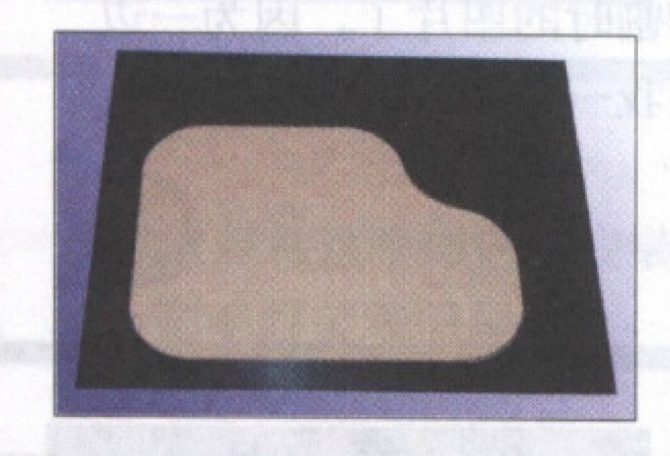




9 在这张照片中，我们发现它确实太大了，已经到了侧面板的边缘，这样我们根本没有办法用密封条把树脂玻璃和机箱侧面板安装组合起来。即便是我能把它装好，但是恐怕也没有办法把改造过的侧面板装到我的机箱上。而且，这么做需要切掉的部分太多，会影响改造后的机箱侧面板的强度。

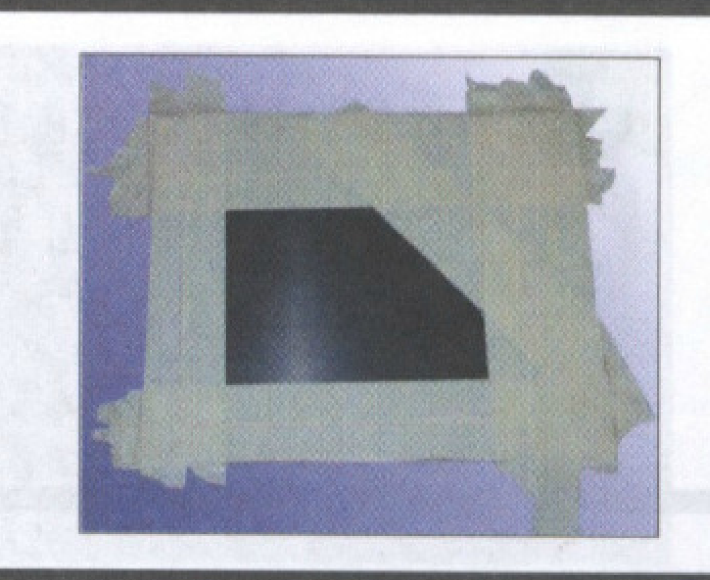
10 我仔细地考虑了一下在我给机箱加装了这个窗户后，我希望别人从这里看到机箱内部的哪个部分，然后用记号笔标了出来。你可以清楚地看到，我开始的时候画的都是直线。然后我找了个大小合适的可乐瓶子将圆角重新画好。我基本上保持了这块树脂玻璃的原来形状，只是略小一些。这样我机箱里的电源就不会出现在窗户里，而且只有一半硬盘可以露在外面。

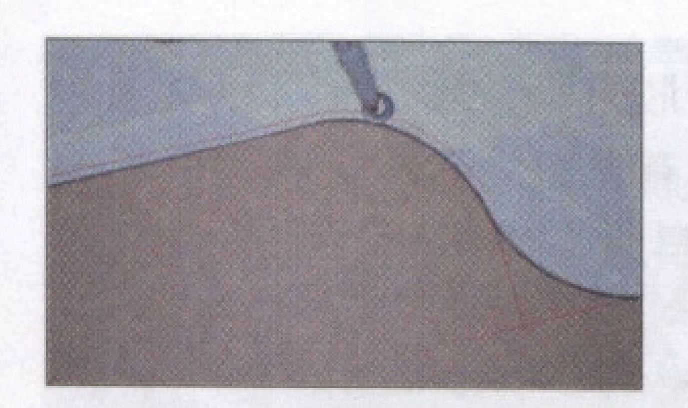




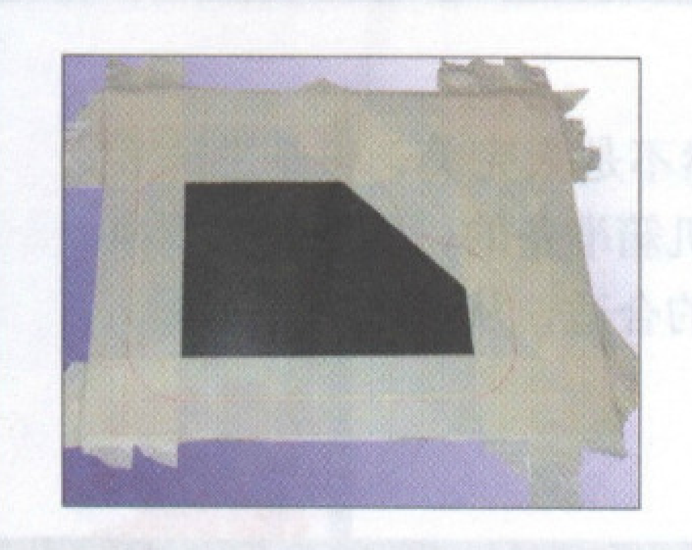
11 好了，现在你看到的是我切割过的树脂玻璃。一般情况下，我会沿着这块树脂玻璃的外沿用铅笔将形状标记在机箱侧面板上，用来作切割时的参照。但是这个机箱是黑色的，即使我用铅笔在上面画线，我也看不到。

12 所以，我先把遮蔽胶带贴到机箱侧面板上。遮蔽胶带的作用是防止切割的时候竖锯上的那两片铁片划伤机箱。但是为了能在机箱上画线，我只好现在就把它贴上了。我贴得很多，这样用起来更方便。如果你的机箱是白色的，你完全没有必要现在就贴遮蔽胶带，但是你不能把它忘了，保护侧面板才是它真正的作用。

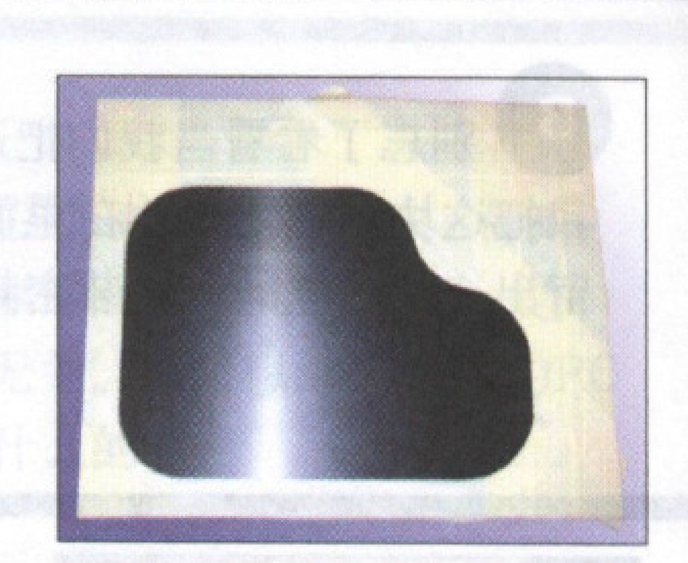




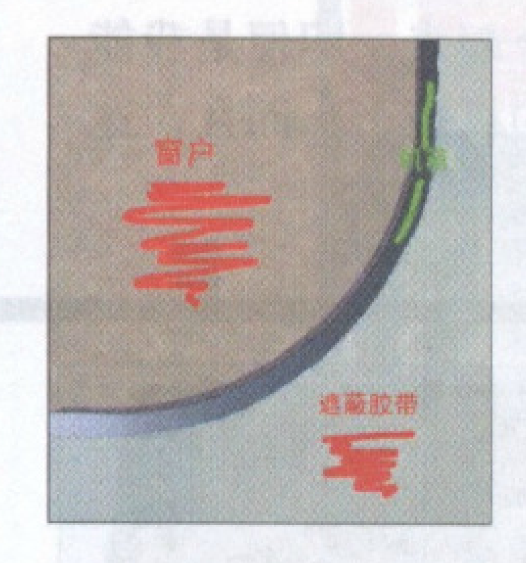
13 现在，把切割好的树脂玻璃放在你想要的位置上，把垫圈放在树脂玻璃的边缘，将铅笔插在垫圈的中间，开始沿着树脂玻璃的边缘画线。



14 你会发现这样画出来的面积要比树脂玻璃实际的面积大一些，这些多出来的空间是给密封条预留出来的，不然我们没有办法把树脂玻璃和侧面板组合到一起。



15 一般情况下不要在胶带上直接切割侧面板，因为竖锯会把胶带搞得一团糟，那样我们就没有办法看清我们画的线。所以，我用刀沿着画好的线将多余的胶带切掉了。这样在切割面板的时候会容易许多，我们只要按着胶带的边缘切就可以了。



16 这是具体情况的照片，你可以参照左边这张照片来做。



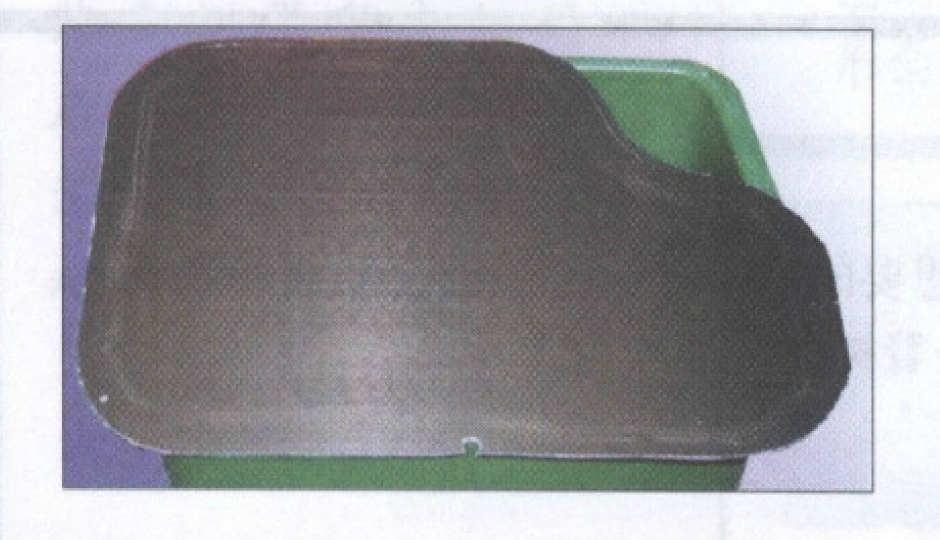
17 好了，现在我们要开工了。首先用电钻将侧面板钻一个孔出来，这样我们才能把竖锯插进去。记得将这个孔钻在要切掉的部分里面，这样才不会影响到剩下的部分。



18 现在拿出你的竖锯开始工作吧。记得慢慢来，不要急着向前推，前进一点退一点，让竖锯能够顺利地工作。很抱歉，没有切割时的图片了，因为一边切割一边照相实在是有点难，而做这些的时候，只有我一个人。另外记得带上风镜，免得四溅的金属屑伤到你的眼睛。



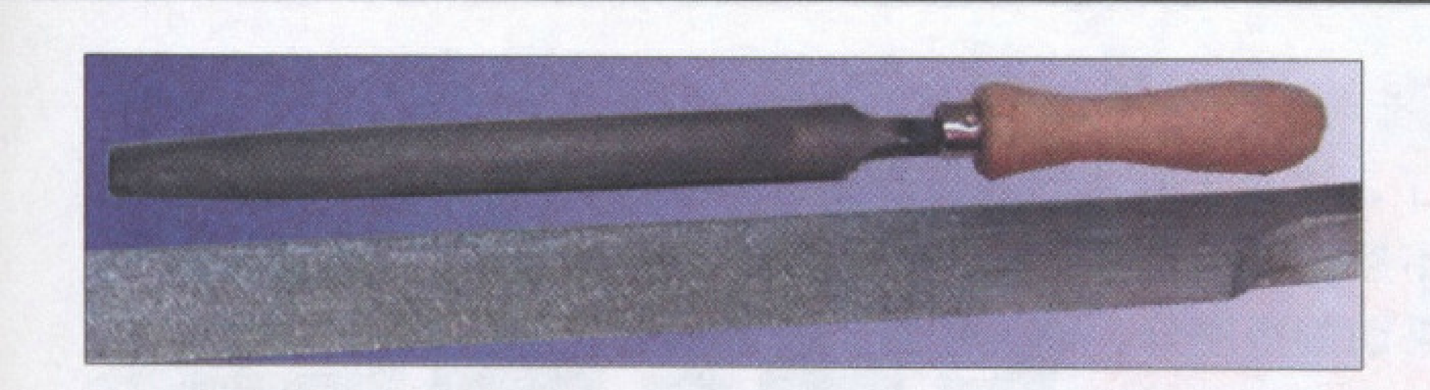
19 当你都做好了，你就得到了一个还不错的“大洞”，它比树脂玻璃稍大，就像照片里的一样。好了，现在一个“即将”完美的窗户成型了，后面要做的就容易得多了。



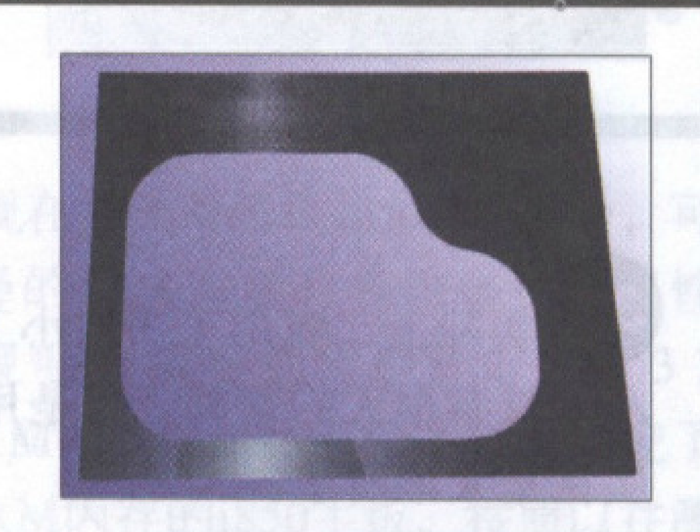
20 还记得我说不要忘了给机箱贴上遮蔽胶带吗？现在你可以看看没有被胶带覆盖部分的下场了。希望你没有忘记给你的机箱侧面板贴上遮蔽胶带。我给机箱侧面板上贴了三层遮蔽胶带:)。



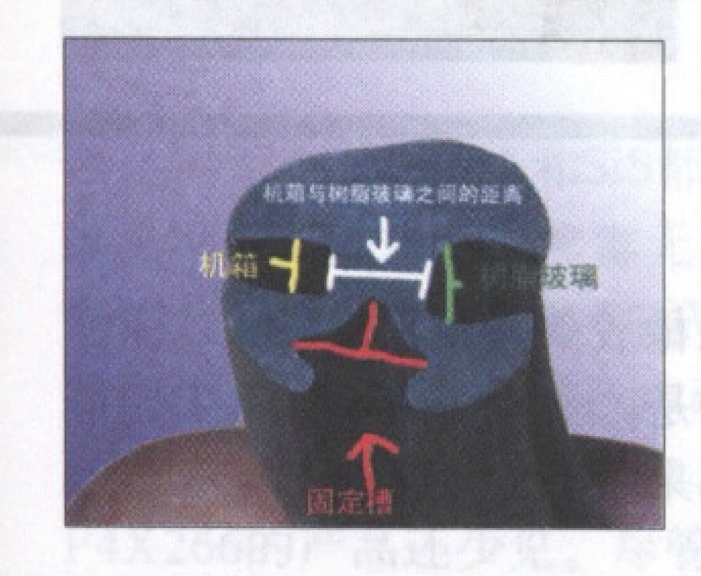
21 现在要做一些修缮和清理工作。因为机箱侧面板上的切口处有很多毛边和金属刺，不够美观。为了完成这些工作，我用了一个2"的砂轮。我把砂轮装在电钻上，然后开动电钻，这样效率更高。当然，如果你没有砂轮，其它东西也可以完成这些，比如锉刀或砂纸。不过很明显砂纸恐怕难以胜任初期的工作，后期的收尾工作，可以用砂纸来做。



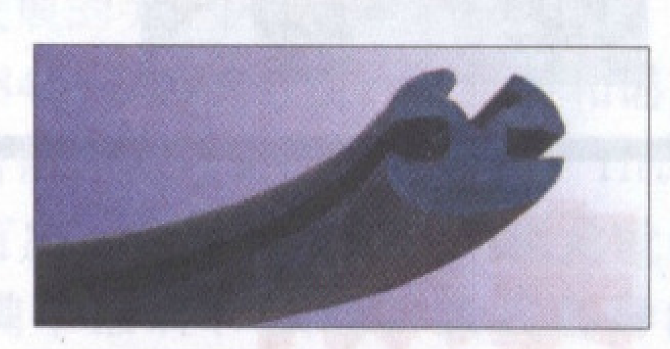
22 OK，这就是我说过的锉刀，它一面是平的，另外一面是圆的，可以适应直线或者曲线。用它一样也可以将切口处理得很好。



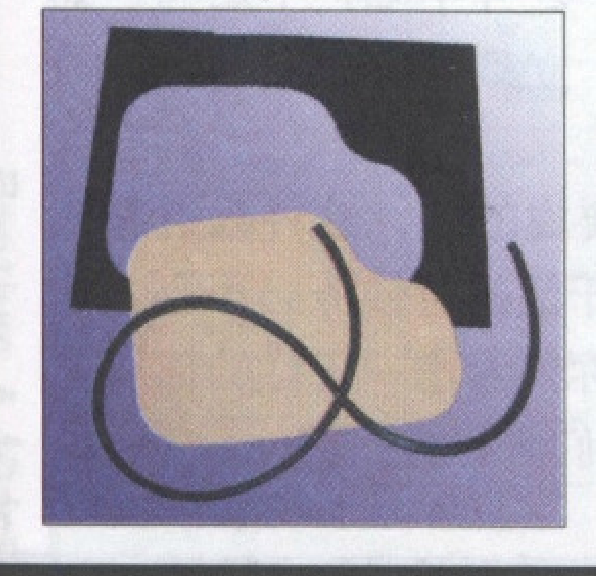
23 现在，你有了一个既干净又漂亮的窗户了。接下来，我们要开始安装树脂玻璃了。



24 现在你看到的是密封条的侧面，标记着黄色的那边缺口比较细小，用来与机箱侧面板接合；另外标记着绿色的一边缺口比较大一些，用来与树脂玻璃接合；红色的部分是固定槽，将来我们会将另外一条橡胶条塞进去，将密封条撑紧，这样树脂玻璃和侧面板就会坚固地组合到一起。也许你买到的密封条没有固定槽，这没有关系，你可以自己小心地切出一条细槽，然后塞近一些纸或者其它东西，只要让树脂玻璃和机箱侧面板接合紧密就可以了。

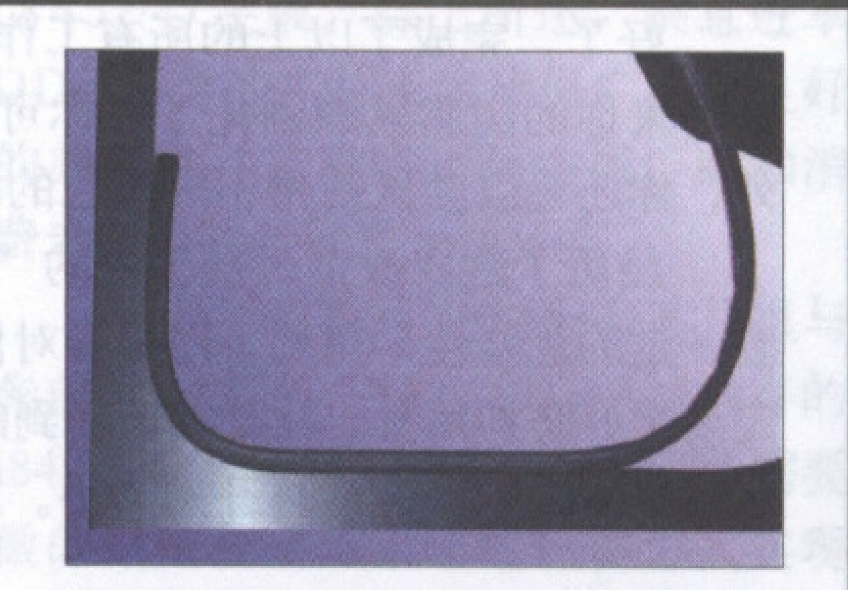


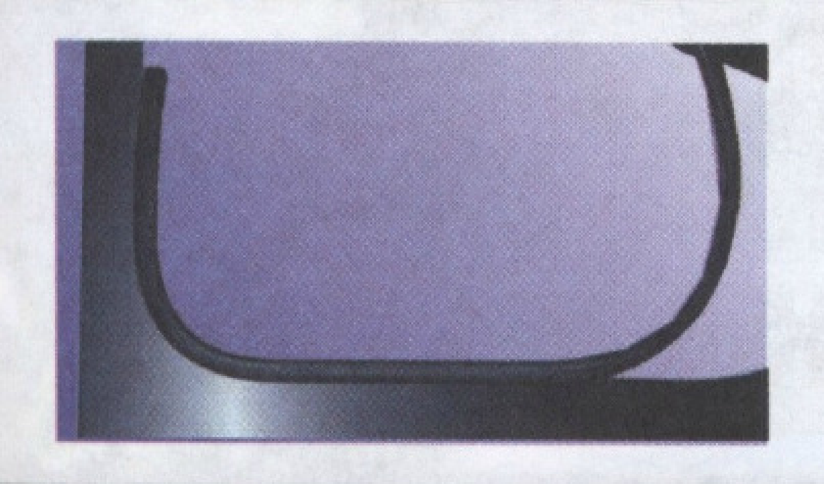
25 就按这个方向来安装树脂玻璃与机箱侧面板，将固定槽安装在里面，这样不会影响到美观问题。



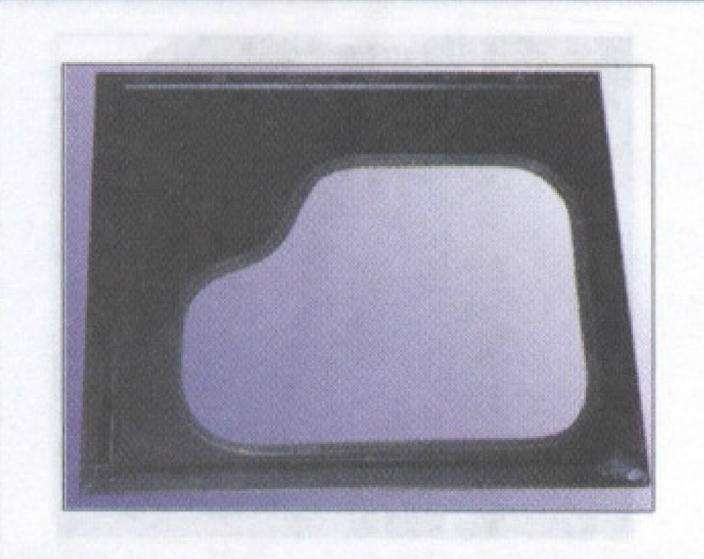
26 现在，开始动手！

首先要将密封条安装在切割好的机箱侧面板上，这很容易，慢慢来。需要注意的是最后密封条两头的位置，我通常将两头接合的地方放在机箱的后面，这样看上去更漂亮一些。

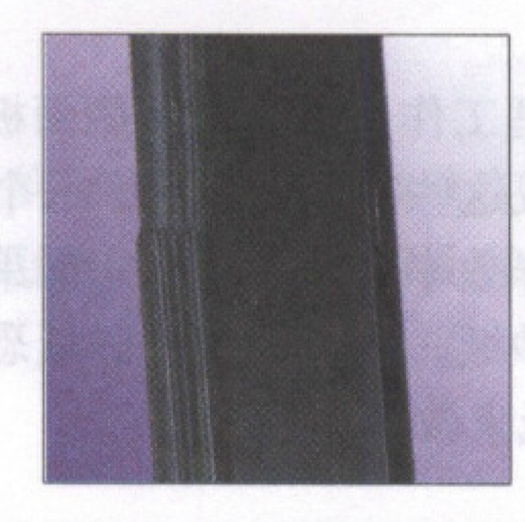




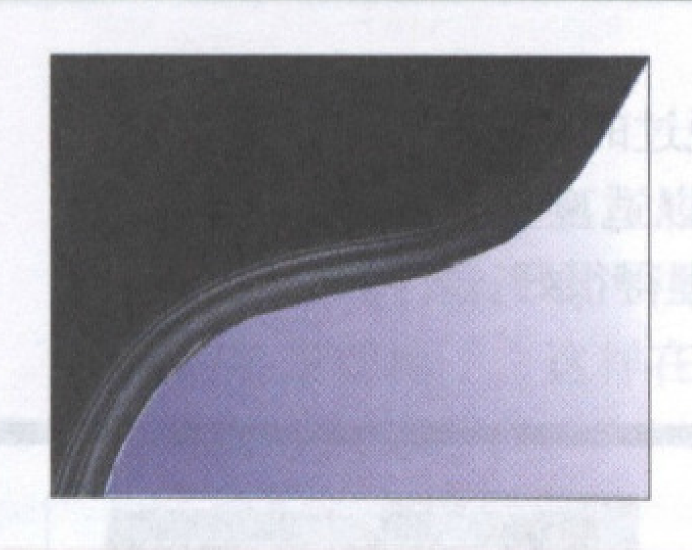
27 一旦你弄完了，就要好好检查一下是不是接合得足够紧密。在需要固定的地方用点双面胶带，效果会更好。之后你还需要一些简单的修整，密封条不一定会与切口配合得很好，我不知道你是不是切割得很好（比如切出来的切口是否够平直），还有我不知道你用什么样的密封条。所以，还是要仔细看好，这样接下来要做的才更容易进行。



28 如果你在装密封条的时候只注意看侧面板外面的情况的话，现在你该看看里面的情况了。确保里面的部分也不会影响后面的工作。



29 这是密封条两头接合的部分。注意要处理好，不能太长也不能太短。



30 可以装树脂玻璃了，这对于刚才的步骤来说有点难。记得安装前把树脂玻璃上面的保护层揭掉，不然安装后就很难揭掉了，除非你把它再拆下来。现在就看你的手工水平了，如果切割得刚好，而且密封条安装的也很不错的话，现在就要容易许多了。

31 实际上，我用了一些小工具来帮助我将树脂玻璃安装到窗户上。如图，一把小刀就有很大的帮助。但是用刀的时候要小心，千万不要把树脂玻璃刮划了，那实在是太难看了。





32 当树脂玻璃装好以后，我们要做的就是用另外的一条橡胶条将固定槽填满。同样我们可以用一把小刀来帮我们完成这一步骤。需要注意的是，一定要将固定槽安装得足够紧密才行，不然起不到固定作用。如果你是自己切出来的固定槽，这里就要更加小心了——不要把密封条撑得太开，小心它会裂掉。

完成！

好了，完成了以上的所有工作，我们就干净漂亮地完成了一个机箱侧面板上的窗户。并不难，不是吗？如果将来你的树脂玻璃刮花了，你可以轻松地把它拆下来，然后换上一块，这个“窗户”立刻又变成新的了。另外，你还可以尝试使用不同颜色的树脂玻璃，让窗户变成彩色的。总之，随你喜欢。

经历了这次改造，接下来的“造窗”工程就要容易多了，至少我是这样的。另外要说的是，这种改造存在着一定的危险性，用到了许多会对你造成伤害的工具，比如电钻、竖锯、刀等。所以在干活的时候务必小心，一定要带好防护用具，比如前面提到的风镜，它确实有用。还有切割的时候噪音非常大，你得考虑一下你的邻居，最好征得他们同意后再开始动手。总之，这是一次愉快的经历，不要让其它事情扫了我们的兴致。



迟到的DDR

晶合实验室

3款i845-D主板测试

早在2001年7月Intel发表i845芯片组时，整个业界就几乎无人不知它其实也是支持DDR-SDRAM内存的。然而到2001年9月11日正式亮相的i845主板却只能搭配PC 133的SDRAM内存，这令硬件发烧友们大为恼火，“谩骂”声由此而起：Intel这可怕的举动似乎又在重蹈过去3年内屡次发生的覆辙；但对于为数众多的普通用户和采购者来说，i845-SD的到来似乎是个好消息，由于预算紧张，他们对Pentium 4系统垂涎已久了。

时至今日，VIA和SiS都发表了自己的Pentium 4芯片组，然而在市场上可买到的产品却寥寥无几。由于VIA与Intel之间有悬而未决的官司，大多数主板厂商都不碰VIA的任何一款Pentium 4芯片组。SiS 645是主板厂商渴望得到的Pentium 4芯片组，因为它已经得到来自Intel的Pentium 4总线完全授权，遗憾的是SiS 645主板似乎比采用VIA P4X266的产品还少见。尽管SiS和VIA辛勤劳作的成果丰富了Pentium 4平台，然而由于这两家厂商以往在兼容性方面的表现差强人意，致使Intel仍然持有占绝对优势的多数票，在市场上顾客的反应也是如此，对许多人而言单单是Intel的标识就完全能促成他们购买的理由。

芯片组	Intel 850	Intel 845-D	Intel 845-SD	SiS 645	VIA P4X266A	VIA P4X266
发表日期	2001年1月	2001年12月	2001年7月	2001年11月	2001年12月	2001年8月
支持的处理器	Intel Pentium 4	Intel Pentium 4	Intel Pentium 4	Intel Pentium 4	Intel Pentium 4	Intel Pentium 4
对称多重处理器（SMP）支持	有	无	无	无	无	无
北桥芯片	Intel KC82850	Intel 82845	Intel 82845	SiS 645	VIA P4X266A	VIA VT8753
南桥芯片	Intel 82801 BA	Intel 82801 BA	Intel 82801 BA	SiS 961	VIA VT8233CE	VIA VT8233
内存频率	400MHz RDRAM	100/133MHz DDR-SDRAM	100/133MHz SDRAM	100/133/166MHz DDR-SDRAM	100/133MHz DDR-SDRAM	100/133MHz SDR/DDR
异步内存频率 (Asynchronous Memory Clock)	有	有	有	有	有	有
最大内存插槽数	4	3	4	3	3	4
最大内存容量	2048MB	2048MB	2048MB	3072MB	3072MB	4096MB
内存支持	PC 600、PC 800	PC 2100、PC 1600	PC 133	PC 2100、PC 1600、PC 2700	PC 2100、PC 1600	PC 2100、PC 1600
内存信道数	2	1	1	1	1	1
最大内存带宽	3200MB/s	2133MB/s	1066MB/s	2666MB/s	2133MB/s	2133MB/s
Ultra-DMA/33/66/100	有/有/有	有/有/有	有/有/有	有/有/有	有/有/有	有/有/有
Ultra-DMA/133	无	无	无	无	有	无
USB接口	4	4	6	6	6	6
USB 2.0	无	无	有	有	有	无
最大PCI插槽数	6	6	6	6	6	5

Pentium 4 芯片组一览

现在看来对于Pentium 4平台，可供选择的解决方案只有价格便宜但性能表现明显滞后的搭配PC 133 SDRAM内存的i845-SD主板和搭配了RDRAM内存的i850主板。按照以往测试得出的经验，RDRAM与Pentium 4的组合能提供绝佳的性能，但是价格也高得有些离谱。尽管RDRAM的价格正在快速下降，可是与同品牌的DDR-SDRAM内存相比仍然高出超过200元人民币（256MB），无论是对于资深的高级用户还是苛求性能/价格比的采购者，这俨然是阻挡Pentium 4下一步发展的关键因素。

i845-D的问世使许多猜疑和谣言不攻自破，与过去的情况一样，Intel一呼百应，仿佛一夜间我们眼前就已经摆满了品牌、颜色、款式各异的i845-D主板。综上所述，决意进军DDR平台的芯片王者确保广泛且良好的兼容性并非难事，而主板厂商和消费者看重的也许正是这一点。

我们现在看到的i845-D芯片组与先前只支持PC 133 SDRAM内存的i845并无不同。实际上，主板厂商需要做的只是在主板上通过硬件方式实现对DDR内存的支持，因此他们可以再次启用同一颗MCH（Memory & Controller Hub）芯片。显然，在主板上实现对DDR的支持要比单纯焊接几个184 pin的DDR-SDRAM DIMM插槽困难一些，因为这涉及到电路布

局等相关问题，当然从制造商的角度来看这是轻而易举的事情。

由于篇幅所限，我们将略过对i845的MCH和ICH的介绍，带各位读者预览它的性能表现。

i845 MCH支持分别运行在100MHz和133MHz下的DDR 200和DDR 266 SDRAM规格。不论内存的运行频率如何，这款芯片组只支持两个DDR-SDRAM插槽，最大容量为2GB。由于目前1GB的DDR-SDRAM模组尚不多见，因此并不容易达到2GB的极限。此次我们测试的3款845-D主板中，ASUS的P4B266提供了3个内存插槽，由此看来一部分有实力的厂商完全可以自行设计、定制内存接口。DRAM的频率通过BIOS中的相关选项来控制。

与竞争对手相比，Intel的规范一向很紧凑，这通常是出于对主流市场的考虑，另外对他们而言，可靠性比其他任何东西都重要得多。Intel的决心一直都很坚定，因此他们的多数产品都是稳定且值得信赖的。

在性能方面，我们预测845-D芯片组主板与i850主板的差距会在5%以内，当然这也取决于所运行的应用程序。不要忘记，纵然是使用了DDR 266内存，i845也仍然只能提供比搭配i850的双通道PC 800 RDRAM内存总线大约2/3的带宽。事情明摆着：Intel将这款产品定位于主流市场，考虑到目前DDR-SDRAM内存的价格已经相当低廉，苛求性能的高级用户可通过装备大容量的内存来满足自己的需求。

此次我们征集到3款来自不同主板厂商的845-D产品，分别是联想QDI P2D-A、华硕P4B266、升技BD7-RAID（按送测日期排序）。我们谨希望在预览性能表现的同时，为消费者在选购时提供参考。



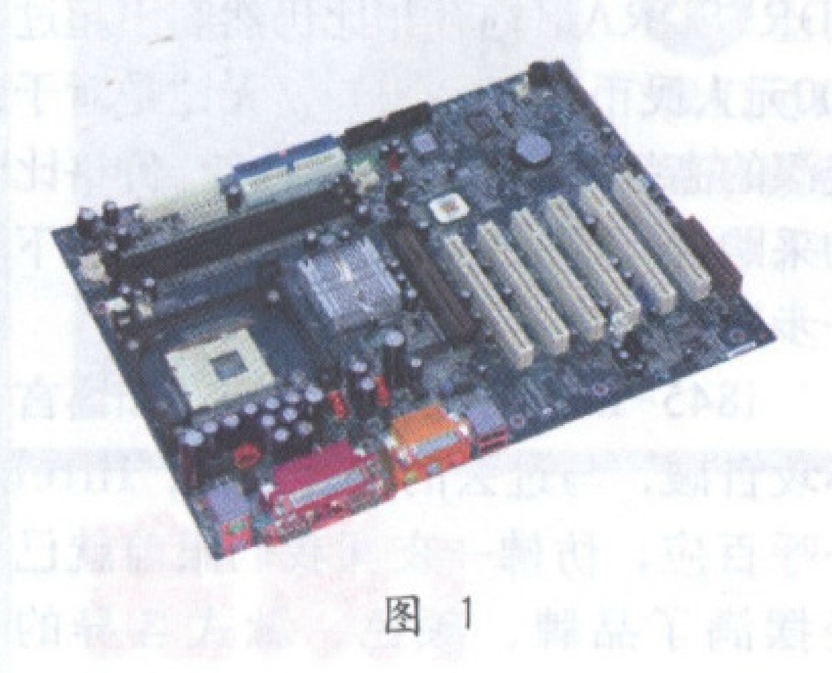


图 1

图 2

■联想QDI Platini2D-A（P2D-A）

P2D-A采用深蓝色PCB板，走线清晰，布局合理，看上去非常整洁（如图1）。电源部分采用常见的三相电源设计以保证Pentium 4处理器（仅支持478-pin的版本）的稳定运行。

主板提供1个AGP 4×、6个PCI、1个CNR插槽和2条DDR-SDRAM内存插槽，支持PC1600/2100规格的DDR内存，最高容量达2GB。主板集成了AC'97（Crystal 4299）音效功能，尽管功能及效果均很一般，但完全能满足没有特殊要求的普通用户。AGP插槽上设计了塑料卡子以固定AGP显卡。联想QDI为P2D-A设计了智能诊断灯，位于软驱插槽上方，由5个LED灯组成，分别显示CPU、主板芯片组、时钟芯片、内存、显卡以及硬盘的工作状况，这是一个适合所有阶层用户的实用功能。

P2D-A附加功能相当丰富。StepEasy Ⅱ对包括Windows XP在内的操作系统都有良好的支持，它与BIOS里的SpeedEasy Ⅱ（如图2）相结合将以往复杂的超频操作变得简单轻松。我们可以调整AGP电压，DDR内存电压，CPU电压以及CPU/PCI总线频率并监控各项电压温度。LogoEasy Ⅱ个性化开机界面设置也很有特色，与前一代LogoEasy以及其它开机Logo修改软件相比，支持的图像分辨率和色深都更高，有兴趣的用户可以利用随机光盘中的Qflash进行修改。其它诸如RecoveyEasy Ⅱ宙斯盾、BootEasy、BIOS-ProtectEasy无敌锁、ManageEasy分别提供了硬盘数据保护、快速启动、BIOS写保护以及客户/服务器管理功能。

该主板随机附赠联想OEM的Norton AntiVirus 2001中文版，送测主板没有提供用户手册。

■华硕P4B266

华硕P4B266主板（如图3）采用了标准的ATX设计，板上提供了3条DDR-SDRAM内存插槽，这是与设计规范及其他厂商的同芯片组产品的明显不同之处（最大支持2GB的DDR内存），1个AGP 4×插槽（插槽上带卡扣，可更好地固定显卡）、6个PCI插槽、1个CNR插槽及2个Ultra DMA 100接口（不支持IDE RAID）。软驱接口的设计比较独特，是“躺”着放的（如图4）。华硕独有的“EZPlug”设计使得没有Pentium 4专用电源的用户也能轻松升级，不过用“老”电源的话一定要使用优质电源，这样才能保证提供Pentium 4所需的电源功率。

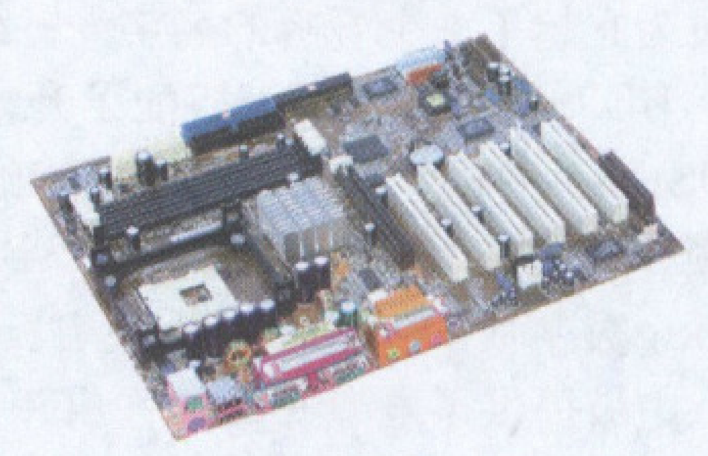


图 3

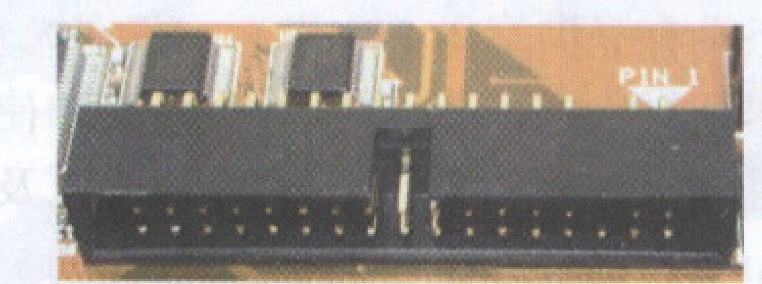


图 4

该主板除提供了4个USB 1.1接口外（其中2个板载，2个仅提供插针，但没有提供扩展板），还通过一颗NEC D720100A（如图5）芯片提供了对新一代USB 2.0传输模式的支持，并以扩展板（上有4个接口，接于主板的两组“10-1”pin插针上）的形式供用户使用（如图6），但默认状态下USB 2.0是被禁用的，需要通过跳线打开。主板上还集成了CMI8738音频芯片，支持5.1声道输出，并且提供了支持SPDIF输出的插针。



图 5

在20针的ATX电源接口左侧是一个红色的LED预警灯，用户可通过它来判断是否安装了被主板支持的显卡，一旦出错（如安装了不符合规格要求的AGP 2×显示卡），红灯就会亮起。

华硕秉承前作，仍然提供了丰富的超频选项，包括CPU倍频、外频及电压，其中外频可以在100～200MHz之间以1MHz的步频进行微调。CPU/内存频率则提供了Auto、1:1、3:4三种模式。再配合上华硕丰富的超频选项以及JumperFree（即免跳线功能，也可通过主板上的DIP开关调节），相信一定能满足广大硬件发烧友的需求。

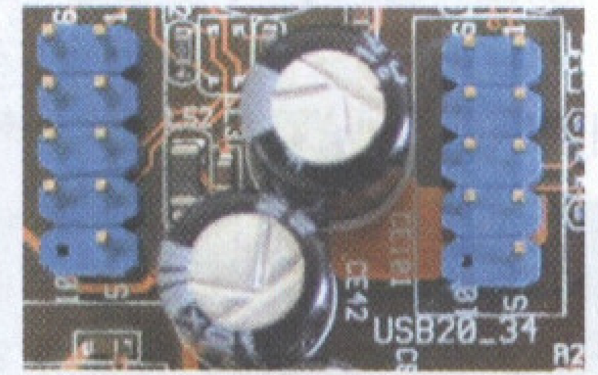


图 6

这款主板还有一个很有特色的功能就是POST Reporter，它可以语音的方式提示电脑自检错误，而那些语音数据就存放在BIOS ROM旁的DIP芯片中。主板说明书内容翔实，图文并茂，遗憾的是以英文编写的。驱动光盘中除提供了主板驱动外，还附赠了华硕的PC Probe硬件监测程序及PC-Cillin 2000杀毒软件。

■升技DB7－RAID

升技BD7－RAID主板（如图7），支持Socket 478接口的Pentium 4处理器，这块主板提供了1条AGP 4×插槽、6条PCI插槽以及1条CNR插槽，集成3个USB端口，板载AC'97（ALC200）音效功能，主板提供了2条DDR-SDRAM内存插槽，可以支持PC 1600或PC 2100规格的DDR内存，主板支持的最大内存容量可达2GB。

从名称就可以看出这是一款支持硬盘RAID功能的主板，值得一提的是，这块主板还支持ATA 133硬盘数据传输模式，这两项功能都是通过主板上的HPT372控制芯片实现（如图8）。主板多配置了2个IDE插槽，再加上原来主机板上的2个IDE接口，4个IDE接口一共可以支持8个IDE设备。由于主板提供了3个USB端口，并且将3个板载声卡接口立置，这样的布置和一般机箱背面的主板接口设计不一致，因此升技又为用户提供了一块机箱挡板。

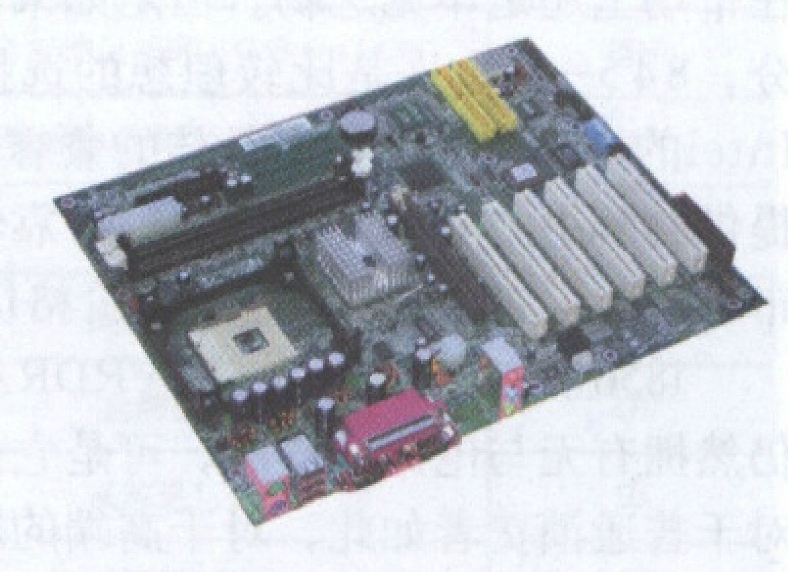


图 7

升技的这款主板使用绿色PCB板，并且率先采用了四相电源设计，据称可以使系统温度明显下降，并且对提高主板运行的稳定性有显著的作用，如果升技所说属实的话，那它可是一块真正“清凉”的主板，因此，

升技为它起了一个好听的名字——绿见。

BD7-RAID主板上搭配了升技的专利技术Soft MenuⅢ，在主板BIOS设置中提供了丰富的超频选项，允许用户以1MHz对外频进行线性超频，最高支持250MHz的FSB频率！另外，这块主板带有板载的Debug数字侦测卡，可以检测主板状况（如图9）。另外，在Debug卡旁，主板提供了电源开关和重启开关，便于用户在装进机箱前对主板进行测试。

升技提供的说明书和安装光盘界面都是全英文的，编制相当详细，但没有提供简体中文界面，仅在光盘中对一些项目提供了繁体中文的版本，对大陆的用户来说，阅读和使用都不很方便。光盘中提供了芯片组、板载RAID芯片的驱动以及电子版说明书，并赠送Norton AntiVirus等软件。



图 8

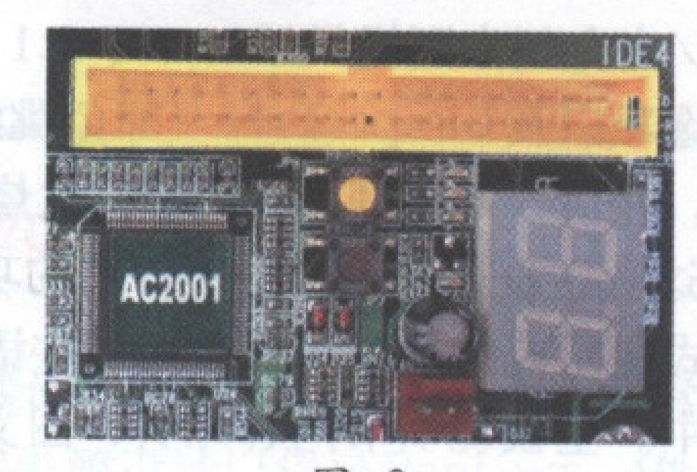


图 9

■总评

联想QDI P2D-A是一款相当有实力的主板，测试成绩稳居中游。对于DIYer来说，这是一款不错的选择，不仅能够轻松设定CPU频率，对各项电压的调节也相当有用。对于新新人类来说，可个性化开机Logo这一功能无疑为以往死板的个人电脑添色不少，售价1300元也有相当的吸引力。

从测试结果来看，这3款主板中ASUS P4B266的性能是最好的，不过华硕也一如既往地将这块主板超了频，所以不足为凭。从功能方面讲此款主板是相当全面的：JumperFree、EZ Plug、POST Reporter无不体现了其人性化设计的理念，不过1400元的价格也是3块主板中最高的。总的来说，这款主板适于追求稳定性及需要升级主板的用户购买。

升技BD7-RAID板载ATA 133 RAID卡，拥有强大的超频功能，独创的四相供电体系，这些独特的设计使升技BD7-RAID“绿见”主板强大而稳定。当然，作为搭配DDR内存的i845芯片组主板，其整机的性能可能比使用i850芯片组的主板稍低，但是性能价格比则要高得多，因此对于高级玩家和超频发烧友来说，升技的这款主板是不可多得的理想选择，参考售价1350元。

如果我们把法律问题放在一边，威盛的P4X266A看起来是目前最好的Intel Pentium 4平台的解决方案。其实矽统的SiS 645芯片组也很不错，只是所谓的DDR 2700（即我们通常所说的DDR 333）还未正式成为业界规范，因此主板与此类高速内存的配合总是不如人意，在以往的SiS 645主板测试中，我们使用的内存尽管性能不错，然而在市场上还是罕见之物。但是如果你不是那么在意性能得分，845-D也许是比较理想的选择，按照以往的传统，Intel的产品一直都拥有最佳的兼容性和稳定性，与第三方提供的解决方案相比有更高的可靠性。但对于大部分零售市场的购买者，与从前一样，价格仍然是个问题。

i850正在走下坡路，尽管RDRAM与Pentium 4的组合仍然拥有无与伦比的性能，可是它们实在是“太贵了”！对于普通消费者如此，对于高端的服务应用更是如此，在这个领域中常会用到的1GB或2GB容量的内存，若采用RDRAM的话真的是很大一笔投资。话虽如此，今年上半年伴随Intel 533MHz FSB的Pentium 4处理器、PC 1066规格的RDRAM的即将问世，苛求性能而且预算充裕的用户无需担心。

性能测试结果

主板	联想QDI P2D-A	华硕P4B266	升技BD7-RAID
CPU实际运行频率（标准频率为1700MHz）	1693.72MHz	1715.27MHz	1699.94MHz
SiSoft Sandra—CPU ALU	3291	3362	3274
SiSoft Sandra—CPU FPU/SSE2	850/2082	896/2100	887/2099
SiSoft Sandra—Drives	24241	24198	24415
SiSoft Sandra—ALU	1089	1082	1102
SiSoft Sandra—FPU	1117	1122	1127
Winbench99—Business Disk	6790	8540	7630
Winbench99—High-End Disk	19 000	20 000	19 400
CC Winstone 2001	63.5	65.6	63.9
Business Winstone 2001	50.3	50.2	49.8
Super π 104万位	1分50秒	1分49秒	1分50秒
3DMark 2001	7226	7055	7259
Quake Ⅲ Arena 1.30(Fatest DM6)	248.5	250.8	248.6

晶合实验室本月酷机推荐

AMD Athlon XP 1500+是Tom's Hardware Guide在Athlon XP和P4对比测试得出的“最具性价比”的CPU。Athlon XP有着比同标号P4更加出色的性能表现，比老Athlon更低的发热量，是追求性价比用户的绝佳选择。不过Athlon XP 1500+依然有60W的功耗，一个出色的风扇必不可少，相信九州风神AE-079足以让它的“芯”冷却。

对画面、声音比较挑剔的用户想必也会在这套配置里得到满足，RADEON 7500不止在速度上可以达到挑剔玩家的标准，无论是3D图像质量还是DVD回放效果都绝对可以让习惯nVIDIA芯片显卡的用户眼前一亮。为了使用户在使用这套系统娱乐的时候得到更大的满足，我们搭建了一套5.1 的音响系统来配合DVD和游戏的音效。12速DVD-ROM虽然现在已不是主流，不过对于用户来说，无论是欣赏DVD还是日常的应用，12速已经绰绰有余，和16速产品相比也显得更加经济。漫步者R501T是一套全木质的5.1 系统，低音炮采用地面增压设计，浑厚而不失明丽，它有着出色的声音还原表现和强劲的低音效果，声场非常强烈。瑞丽春之颂Pro（DVD6）采用FM801芯片，是一块PCI 6声道全双工声卡，它支持AC-3音效解码、A-3D及Q3D音效、兼容EAX 1.0，信噪比大于90dB。尽管从实际使用的感受看，春之颂Pro比创新的SB Live! 系列略有不及，但是和R501T配合还算是相得益彰。

最近SDRAM的涨价波及DDR，还好不是很严重，不过256MB 550元的价格比起前段时间来还是稍微贵了一点。对于现在的主流平台，没有256MB的内存有点说不过去。40GB的硬盘够撑一段时间了，不过还是略微小了一点，作为升级，我们将硬盘列为这套系统首选的两个配件之一。另外一个推荐升级的配件是显示器，三星755DF采用三星丹娜显像管，带宽135MHz，可以在1280×1024屏幕分辨率下刷到80Hz。尽管对于大多数用户来说，17英寸纯平足以让他们满意，但是我们推荐19英寸以上的珑管纯平显示器来搭配这套系统，当然价钱方面还需斟酌。

这款配置非常好地照顾了性能和价格之间的平衡，Athlon XP和KT266A芯片组的强力组合搭配RADEON 7500显卡，外加一套5.1 音响系统使得它在欣赏DVD和玩游戏的时候有着非常出色的视觉、听觉效果，绝对是一流的体验。这套配置无论在学习、上网、作图、游戏娱乐均可有不俗表现，比较遗憾的地方是显示器，如果经济条件允许的话不妨升级到19英寸以上。

主流平台

配件	品牌规格	参考价格（元）
主板	微星 K7T266 Pro2LE	830
CPU	AMD Athlon XP 1500+	970
风扇	九州风神AE-079	140
显示器	三星755DF	1980
硬盘	金钻六代40GB 7200转	780
内存	Kingston 256MB PC 2100 DDR	550
显卡	七彩虹镭风7500 64MB 4ns DDR	999
声卡	瑞丽春之颂Pro（DVD6）	240
音箱	漫步者R501T	650
光驱	美达12速DVD	415
机箱	金河田8057	270
软驱	米苏米1.44M	95
键盘	明基52V	60
鼠标	双飞燕4D	65
Modem	全向极光 II 代外置	370
合计：8414元		

晶合实验室本月酷机推荐

经常有读者询问是否可以用比较低（4000元左右）的成本购买一套全新的电脑，要求不高，只要性能稳定、功能齐全即可。那么我们希望他可以参考下面这款配置。费了很大的力气，我们终于搭配出了这样一台4000元出头的电脑，为了一些性能方面的缺陷我们争论不休，不过回过头来却发现，它的综合性能超过了我书写下这些文字的机器。

和低价相矛盾的地方永远是性能，所以和这样的配置伴随而来的就是在一些方面的性能低下。有的时候，一些人会让我组装一台7000元的P4电脑，要求显示器是17英寸纯平、游戏性能出色、音响也要好，我只能说：这样的系统目前还不存在，或许几年以后会有。和以上论述相吻合，这套系统在3D性能上存在明显的缺陷，估计在HQ模式下测试QuakeⅢ的平均帧数不会大于10，所以游戏玩家到此可以打住了。造成这套系统3D性能低下的原因无疑是主板集成的显卡，通常我们不推荐使用主板集成的显卡和声卡，尤其是显卡，但是在价格的大棒下我们只能屈服，看看450元的价格，实在没什么可以挑剔的了。精英P6STP-FL采用SiS630E芯片，最高支持133MHz外频，支持Socket 370接口的Intel Celeron、PⅢ处理器，板载SiS300显示芯片，动态分享4~64MB主内存，集成CMI8738 PCI声卡。

好马配好鞍，赛扬Ⅱ800、HY 128MB SDRAM的组合也就顺理成章了，SDRAM历史性地突破200元大关使我们遗憾地放弃了使用256MB内存的念头。不过我们并不打算让所有性能缩水，西部数据新鱼子酱BB系列都是7200转、2MB缓存的硬盘产品，加上100MHz的前端总线，这套系统的性能也相当可观。显示器是机器的“面子”，尽管是低价平台，我们还是给它搭配了17英寸的产品，三星750S是商务办公机型，与这套配置的用途恰好一致。

在外设方面，我们也充分照顾到用户的使用感受，明基52V键盘按键弹性十足，手感很不错；双飞燕MSW-5是一款3D鼠标，用来上网最合适不过了；尽管是国产，全向Modem的表现给了我们良好的印象，或许是专门针对国内线路进行过优化，全向Modem的表现非常稳定。

总的来看，这款配置适合于经济预算比较紧张，购买机器主要用来办公、上网、文字处理的用户，也可以对付一些小游戏和简单的图形处理。从稳定性考虑，我们建议这套配置的用户在100MHz外频下使用CPU，并且使用比较稳定的主板驱动。P

低价平台

配件	品牌规格	参考价格（元）
主板	精英P6STP-FL	450
CPU	赛扬Ⅱ 800	410
风扇	富士康pk772	28
显示器	三星750S	1230
硬盘	WD 40G 新鱼子酱BB系列	800
内存	HY 128MB PC 133	210
显卡	主板集成	
声卡	主板集成	
音箱	三诺SR-22B	60
光驱	华硕50速CD-ROM	250
机箱	爱国者2101	220
软驱	SONY 1.44M	95
键盘	明基52V	60
鼠标	双飞燕MSW-5	40
Modem	全向HSF PCI	180
合计：4033元		

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	P4 1.7GHz	散装478针脚	1670
	P4 1.5GHz	散装478针脚	1345
	PIII 1GHz	Socket 370散装	1150
	PIII 800EB	Socket 370散装	980
	赛扬II 1GHz	Socket 370散装	590
	赛扬II 800GHz	Socket 370散装	410
	AMD Athlon XP 1700+	散装	1250
	AMD 雷鸟 1GHz	散装FSB 266MHz	675
	AMD Duron 900GHz	散装	385
	AMD Duron 700GHz	散装	275
硬盘	IBM 60GXP 60GB	7200r/m 2M DMA100	975
	IBM 60GXP 40GB	7200r/m 2M DMA100	780
	希捷 酷鱼IV代 60GB	7200r/m	970
	希捷 酷鱼III代 20GB	7200r/m	650
	迈拓 金钻六代 40GB	7200r/m	890
	迈拓 星钻三代 40GB	5400r/m DMA100	800
显卡	ATI Radeon 8500	64MB DDR	2150
	爱尔莎 GeForce2 GTS	32MB DDR	1040
	耕升 GeForce2 Pro	64MB DDR黄金版	1150
	微星 MS-8826	GeForce2 MX200/32M SDRAM	399
主板	升技 BL7-RAID	Intel 845	1150
	华硕 P4B266	Intel 845-D	1450
	精英 P4VXASD	VIA P4X266	880
	微星 K7T Pro2NL-A	VIA KT133	730
内存	Samsung 256MB	PC800 RDRAM	650
	Samsung 128MB	PC800 RDRAM	330
	KingMax 128MB	DDR	280
	KingMax 256MB	DDR	550
	现代 HY-256MB	PC133 SDRAM	420
	现代 HY-128MB	PC133 SDRAM	210
声卡	花王 SV550	YAMAHA 724芯片	75
	帝盟 S100	PCI ESS Allegro芯片	100
	瑞丽春之颂DVD6	FM801 AC-3解码 5.1	240
	创新 SB Live!	Sound Blaster Live! 5.1数码版	400
显示器	MAG XJ810	19英寸日立显像管 0.26点距	2999
	PHILIPS 107P	17英寸纯平 0.25点距	2700
	LG 774FT	LG未来窗 17英寸0.24点距	1800
	Benq 78G	17英寸纯平 0.27点距	1750
光驱	美达 50倍速	50倍速/PS	265
	大白鲨12倍速	DVD	420
	爱国者刻龙12倍速刻录机	CD-RW	699
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面	500
	EPSON Stylus Color680	喷墨打印机 A4幅面	1050
	MICROTEK SM3600	42位真彩扫描仪 A4幅面 USB接口	580
	紫光Uniscan 3100K	30位真彩扫描仪 A4幅面 平台CCD	780

驱动热报 Drivers Express

VIA

2002年1月2日，VIA发布威盛芯片组Service Driver最新1.0 Beta版For Win9x/Me/2000/XP。这款Service Driver用来解决nVIDIA显卡用户在升级显卡驱动到23.11版本时遇到的问题：一些使用威盛KT133X、KT266X、VT8662、KLE133芯片组主板的用户在安装23.11版驱动后出现了自动重启、硬件锁死或者WinXP显示虚拟内存不足、蓝屏或者无限循环死机的情况，错误信息各不相同，但一般提示是“nv4.disp.dll ”的问题。这款VIA Service Driver仍然处于Beta测试阶段，建议大家谨慎使用。

ATI

2002年1月2日，ATI发布RADEON 8500/8500LE显卡最新驱动4.13.9005 Beta版For Win9x/Me。这是新“泄露”出来的Beta版本，增强了对SmoothVison功能的支持，国外的一些测试表明这款9005版驱动有效地提升了RADEON 8500系列显卡的性能，建议用户谨慎使用。

SiS

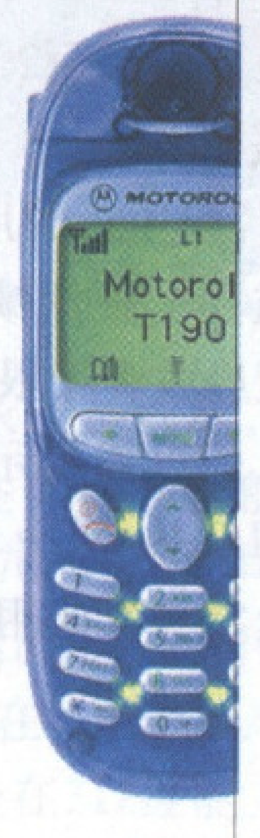
2001年12月28日，SiS发布矽统315/315E显卡公板最新驱动2.04 WHQL版For Win9x/Me。驱动的核心版本分别为：4.13.01.2040 For Win9x、4.13.01.2040 For WinMe ，都通过了微软WHQL认证，需DirectX 8支持。

Matrox

2001年12月24日，Matrox发布Millennium G550、Millennium G450、Millennium G400 MAX、Millennium G400、Matrox G200显卡最新驱动6.82.013 Beta版For Win98/Me。这款驱动包括最新的ICD部分，修正了在模拟飞行2002、RTCW、神话3、Armada 2这些游戏中出现的一些问题。

本栏目行情由本刊记者搜集，驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com ）提供（所有信息截止到2001年12月22日）。部分驱动程序收录于《锐》刊2002年第3期\DRV\下。

编辑导语



前几天我正在翻看手机短信息，突然一位“大仙”驾临到我的身前，“你们这些中国人（这位‘大仙’的国籍如无意外也是中国）放着电话不使，搞这些名堂真是无聊”，我的感受只有一个“无知者真是无畏”。看来需要简单介绍一下手机短信息的常识以正视听。

“短信息业务（SMS）是通过移动网络用手机收发简短文本信息的一种通信机制。SMS采用存储转发模式——短消息被发送出去之后，不是直接发送给接收方，而是先存储在短消息中心（SMC），然后再由SMC将短信息转发给接收方。如果接收方当时关机或不在服务区内，SMC就会自动保存该短信息，等到接收方在服务区出现的时候再发送给他。

早在1992年12月，世界上第一条短信息通过英国沃达丰（Vodafone）公司的GSM网络从一台电脑传递到了一部手机上。此后的几年内，短信息并没有得到广泛的应用。1998年，短信息的‘境遇’有了根本性的变化。欧洲的一些运营商由于话音业务的增长明显放缓，将目光投向了短信息这个被冷落了数年的‘金矿’。Sonera、Vodafone、Mannesmann等先后上马短信息业务，力求造就新的业务增长点，从而迅速掀起了一场短信息热潮。从1998年至今的短短3年时间里，SMS获得了爆炸式的高速增长。根据GSM协会最新发布的统计数据，全球GSM手机用户已经突破6亿。其实，中国通信运营商的市场嗅觉远不如其欧洲同行来得灵敏。当发现欧洲移动运营商已经津津有味地吃着‘肥肉’、满嘴流油的时候，中国移动和中国联通才恍然大悟——于是忙不迭地跟着推出短信息业务。”（以上文字摘自计算机世界网）

手机短信息业务有着巨大的优势：第一，由于发送短信息的费用很低，可以为用户节省大笔的金钱；第二，不受对方是否开机的限制，即使对方关机，在开机后也能及时看到信息；第三，信息保存在手机中，可以随时查阅；在2002年手机短信息的前景依旧光明，所以让聒噪的人继续聒噪，让我们继续开开心心地“无限沟通”。在此我也给大家发一段短信息，给一直热心支持我们的读者拜一个早年：

岁末寒冬，年节将至，除旧布新，国泰民安，风调雨顺，福降众生！

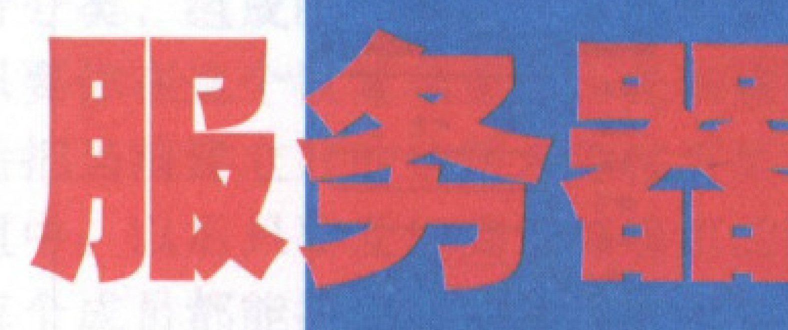
King
king@popsoft.com.cn



邮件服务器逐个评说

江苏 望月

电子邮件可以说是目前因特网应用最为广泛的一种服务，无论是企业用户还是个人用户越来越离不开它了。然而在众多的电子邮件用户中，不少人使用的都是免费信箱，这样每次在收发信件时，都需要花很长时间与别人的邮件服务器进行连接。如今又赶上免费邮箱的收费潮，在连接的过程中，遇到网络堵塞或者其他网络故障，用户们不能正常收发邮件简直成了家常便饭。为了避免收发信件的麻烦以及节省网费，许多用户都想打造一个属于自己的邮件服务器。有鉴于此，笔者特意在此为各位介绍一下时下应用广泛的邮件服务器软件，希望对大家有些裨益。



Forward Mail Server

最新版本： v2.84
软件性质： 共享
使用环境： WIN95/98/NT/2000
文件大小： 2.338MB
下载网址： http://www.co-top.com/

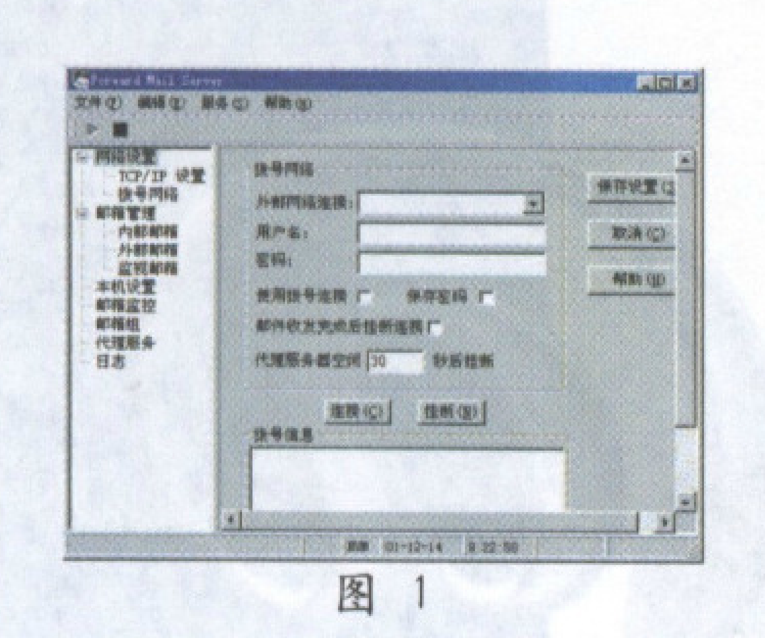
Forward Mail Server能让我们这些普通用户利用ISP的服务器在网络上制作一个邮件服务器，而且支持POP3/SMTP服务，它还具有对外邮件代理收发功能，局域网内部用户无须拨号上网，便可自由收发邮件。邮件收发速度为局域网速度，大幅降低收发时间，提高工作效率。更重要的是，该服务器软件突破了传统服务器对使用环境的限制，几乎可以运行在任何视窗操作系统之下。

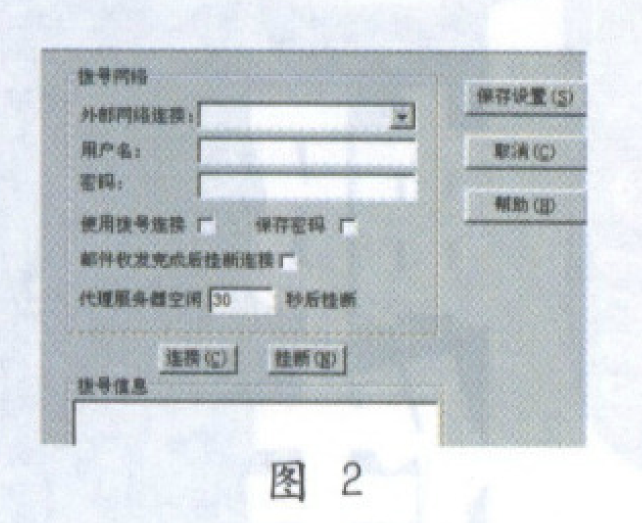
Forward Mail Server的安装文件为自解压程序，直接安装很快就搞定了。程序安装结束后，系统将自动在“开始”菜单栏中添加一个Forward Mail Server的程序运行图标，以后我们需要运行程序时，直接单击此图标就可打开如图1所示的主界面了。此外，安装程序还会在桌面上自动产生一个Forward Mail Server的快捷运行方式，双击该快捷方式同样也可打开主操作界面。该界面非常简洁，它采用的是大家很熟悉的资源管理器的操作界面，看起来比较亲切。主界面左侧的小窗口列出了邮件服务器正常工作需要设置的所有参数，要想让邮件服务器高效工作，就必须事先对这些参数进行正确合理的设置，右边的窗口则是针对具体设置参数的设置窗口，下面就向大家介绍一下在Windows环境下如何设置这些参数。

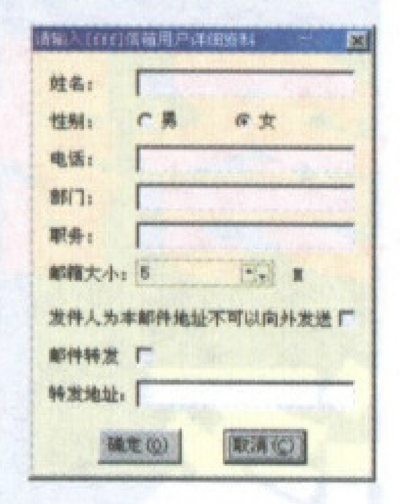
1.TCP/IP 设置

在该设置栏中，共包括5项设置：

内部域名：由于局域网中没有独立的域名，因此我们可以按照标准Internet域名的格式，随意设置一个内部局域网的域名。不过这个内部域名最好不要与Internet中正式的域名相同，不然Forward Mail


图 1


图 2


图 3

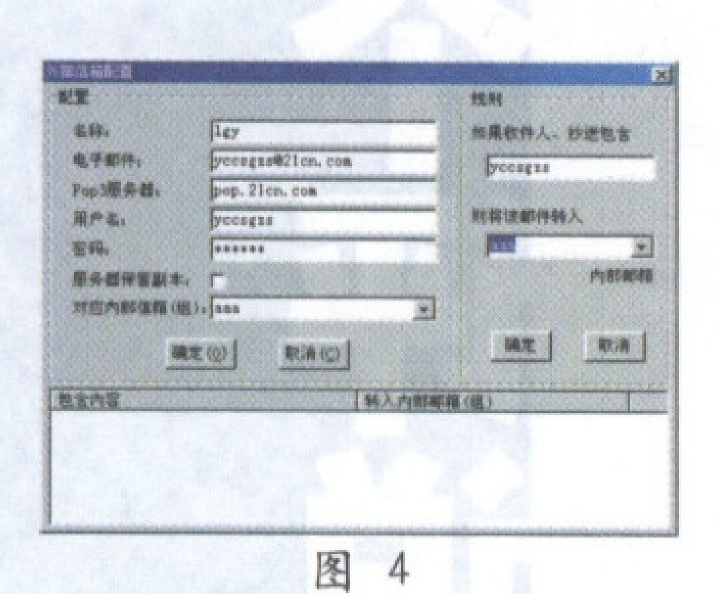

图 4

图 5

Server就认为你所发的邮件是向外发送的而不会被视为内部邮件。记住，在这里指定的域名就是你即将使用的内部邮件地址@后面的内容，假设我们在这里输入的内部域名为yckjqbs.com 。

外部DNS：该设置栏处需要我们输入本地区域的域名解析服务器的IP地址，这个地址可以使用你的ISP的域名服务器地址。你可以只在首选DNS服务器中填写一个服务器地址，也可以输入两个域名解析网络服务器地址，这样一旦其中一个不能正常工作时，可自动启用第二个服务器。

端口设置 ：一般来说邮件服务器默认的邮件发送端口号为25，邮件接受端口号为110。因此，在这里我们也不例外，直接将SMTP的端口设置为25，将POP3的端口设置为110。

发送限制：该设置项是让用户限制非本地用户不得发送邮件的。

smtp服务器：如果我们在该设置项处选中“使用ISP提供的smtp服务器”复选项，那么上面的“外部的DNS”设置就可不必理会了，只需在对应smtp服务器的设置框中输入ISP的smtp服务器域名就可以了。

2. 拨号网络

如果你是一位拨号用户，就需要（如图2）设置一下自己的拨号参数。在“外部网络连接”处选择自己建立的拨号网络连接名，在“用户名”以及“密码”设置框中输入访问远程网络的登录帐号。为了避免每次拨号连接时都重新输入帐号，可以在该项设置中选中“保存密码”复选项，让拨号程序自动进行连接。Forward Mail Server还比较体贴人，时时刻刻为用户着想，它防止用户在收发完邮件后，高兴得忘记了下线（在网上分分秒秒都是钱哟），特意提供了“允许邮件收发完成后挂断连接”这一选项，让程序在完成用户的邮件收发工作后，自动挂断与网络的连接，从而为用户节省了上网费用。一旦选中自动挂接功能项后，你就可以指定程序在代理服务器空闲多少秒时自动挂断，程序默认的时间为30秒。如果超过了指定时间，程序就会认为你已经完成了收发工作，而自动切断与网络的联系。当然，要使你刚才的拨号连接设置有效，还必须选中“使用拨号连接”复选项，让程序自动激活Windows下的拨号程序进行拨号连接。

3. 内部邮箱

新增信箱：在这个设置项中，你可以为局域网用户开设个人内部信箱，局域网用户以后就可用这些信箱地址进行相互交流了。在邮箱名中你可以输入用户的帐号名，在密码栏中输入访问该信箱的密码。为保险起见，程序还要求你在“重输密码”框中对上面的密码进行确认。当你单击“确定”按钮时，程序会提醒你“新增用户成功”，并弹出一个用户详细资料输入框（如图3所示）。在这个输入框中，我们可以限制用户信箱空间的大小，只要单击带有上下箭头的按钮就可以调整该数值了。当然，在这里你也可以使用邮件转发功能，把发送到内部邮件地址的邮件转发到其他的信箱中，最后再单击“确定”按钮就完成邮箱的添加任务了。

现有信箱：该设置框是用来显示当前已经被添加的或者已经存在的信箱地址。如果用鼠标右键单击列在这里的信箱，就可以对指定信箱进行更改访问密码、删除操作以及查询详细资料等。

4. 外部信箱

除了最基本的局域网内部进行相互通信外，Forward Mail Server还允许我们使用具有正式域名的外部信箱地址。用鼠标右键单击外部信箱的空白处，从弹出的快捷菜单中，选择新增“外部信箱配置”，我们将看到一个如图4所示的设置界面。在这里你可以设置一些与内部邮箱相对应的

外部邮箱(Internet上的邮箱)，Forward Mail Server会把从外部邮箱中接收回来的邮件直接放进与之相对应的内部邮箱中，这样，局域网的用户就可以通过局域网接收这些来自Internet的邮件了。在具体设置时，你可以在“名称”一栏中输入外部信箱的名称，在“电子邮件”一栏中输入具有正式域名的信箱地址，在“pop3服务器”一栏中输入对应外部信箱的收件服务器地址，在“用户名”以及“密码”文本框中输入访问该外部信箱的帐号信息。另外，你还可以用鼠标右键单击已经存在的外部信箱名称，从弹出的快捷菜单中分别选择“外部邮箱配置”和“删除外部信箱”命令对已经存在的外部信箱进行参数修改以及删除操作。当局域网的用户把需要发往Internet的信发入属于自己的内部邮箱后，Forward Mail Server会帮用户把这些信通过与之相对应的外部邮箱发送出去。在这里你还可以设置从外部邮箱收取邮件的时间间隔以及时间间隔的有效时段，只要你用鼠标在指定的时间格内单击一下，程序就会在指定的时间格内显示出“有效”字样。一旦到期后，Forward Mail Server就会自动查询指定信箱，看看是否有新邮件到来。

5. 监视邮箱

为了方便系统管理员对已经收发过的邮件进行系统管理，Forward Mail Server为用户提供了信箱监视功能。只要你从这里的可用信箱列表栏中选定一个需要进行监视的信箱名称，然后单击一下中间向左的箭头符号，目标信箱名称就会出现在监视信箱列表框中，这样以后通过该信箱收发的所有电子邮件，将会自动留下一份拷贝保存在监视信箱中。

6. 本机设置

在这个设置栏中，你可以指定收发邮件存放在本地硬盘中的具体目录，以便统一管理；也可以对要发送的邮件空间进行限制，程序默认的大小为2M以内，你可以根据本机硬盘容量的大小来设置一个合理的数值；你也可以在这里设置一旦程序被运行后，能自动启动邮件的收发服务。另外，为了安全起见，程序还允许你在这里选择密码保护功能，让访问邮件服务器的用户首先必须通过身份验证。

7. 邮箱监控

在这里，你可以对所有信箱或者只对监视信箱进行全程监控。监控的内容包括每次发送或者接收信件的发件人地址、收件人地址、收发信件的主题、收发信件的日期以及具体信件的容量大小等。

8. 邮箱组

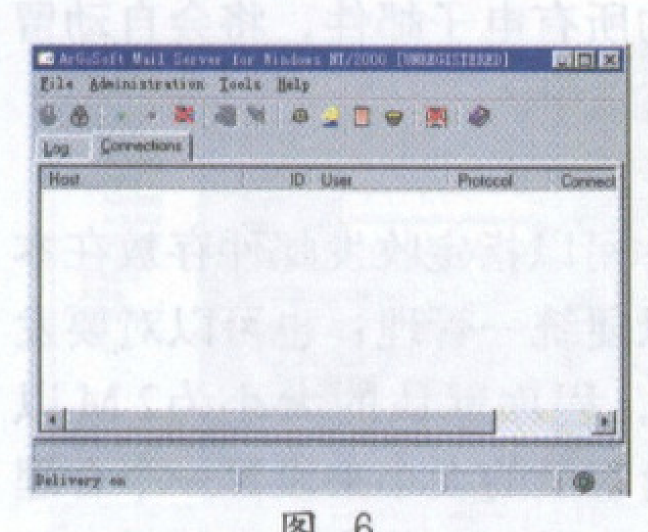
你可以通过程序提供的邮箱组功能，将局域网用户的信箱进行分类，组成邮件群组，从而实现邮件群发功能。只要你在这个设置项里面，先新建一个邮箱组，然后把当前建立好的信箱名称按需要添加到这个邮箱组中，以后只要发送到该邮箱组的信件，邮箱组的每个成员都能接收到，这样就可实现邮件群功能了。

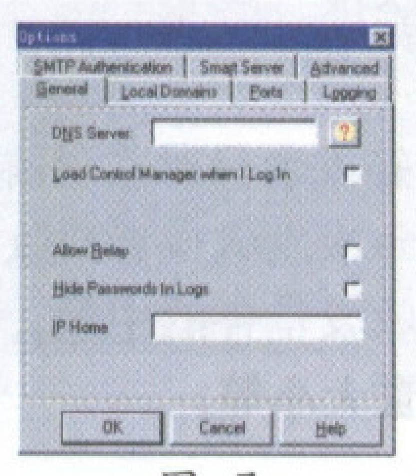
ArgoSoftMail

最新版本： v1.4.05
软件性质： 免费
使用环境： WIN95/98/NT/2000
文件大小： 1.4MB
下载网址： http://www.argosoft.com

ArGoSoft Mail Server是利用一个静态IP地址在网络上制作一个邮件服务器，而且支持POP3/SMTP/FINGER服务，完全免费，简单易用，并且无时间和功能限制。程序安装结束后，系统将自动在“开始”菜单栏中添加一个ArgoSoftMail的程序运行图标，以后我们需要运行它时，直接单击该图标就可打开如图5所示的主界面了。该界面非常简洁，屏幕的大部分区域是用来显示信息的，这样我们能够把信息看得更完整清晰一点。单击工具栏中的“Administration Mode”按钮，将打开邮件服务器的管理窗口，如图6所示。在该界面中，可以直接单击工具栏中的“Start”绿色小三角按钮，而且不需其他任何设置，安装有该软件的计算机立刻就变成了一个SMTP邮件服务器。这时我们再发信时，就可以使用自己的邮件服务器了。例如，我们首先使用常用的邮件编辑程序OutLook Express、Foxmail等来编辑好信件，然后再给邮件编辑程序的收发参数重新配置一下，将它们的SMTP服务器设置成自己刚刚建立的邮件服务器的IP地址，最后单击“发送”按钮，邮件将通过我们指定的服务器发送出去。如果我们能够细心一点，将会发现此时的发送速度比以前有了很大的改观。

由于我们绝大多数网民都是通过拨号上网的，所以，每次联网后计算机所获得的IP地址是在不断


图 6


图 7

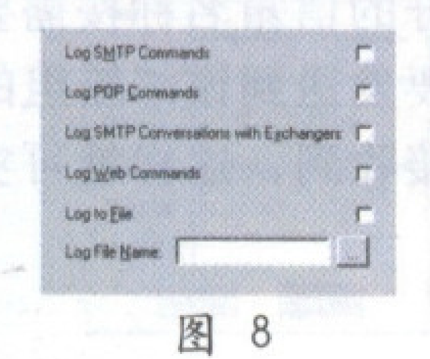
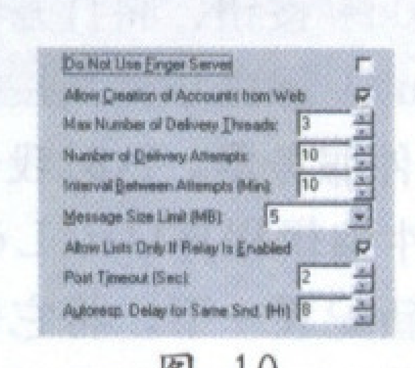

图 8

图 9


图 10

变化的，这样我们每次发信时就必须重新设置SMTP服务器的IP地址。为了避免这种麻烦，我们可以在设置邮件收发参数时，让SMTP服务器的IP地址设为127.0.0.1 。这是一个特殊的IP地址，其实代表的就是本地计算机的IP地址。当然，大家也可以把SMTP服务器的地址设为本地计算机的名字，效果是一样的。

用ArgoSoftMail构建的邮件服务器与其他正式的SMTP服务器的工作原理是一样的，发信时，它首先会把要发送的信件存放在发件箱里，单击发送按钮后，它就会把发件箱中的信件通过SMTP服务器中转。如果对方邮件服务器有问题或者其他方面的原因，不能把指定的信件送到对方信箱中，这些待发信件将暂时被保存在自己的邮件服务器中，同时程序还会一次次地替你重新发送。若干次后，确信无法把信件发给对方，邮件服务器将会把原来信件退回给用户，不过用户得到退回信息的速度会比通过其他邮件服务器退回信息的速度要迅速许多。

除了最基本的发信功能外，ArgoSoftMail邮件服务器还提供了一些其他的功能。为了能充分利用这些功能，我们可以对它进行一些简单的设置。设置时，只要单击管理窗口工具栏中的“OPTIONS”小齿轮图标，程序将打开该软件的系统设置界面（如图7所示）。该界面共有7个标签，下面对其中比较重要的标签介绍一下：

1.General（一般设置）

它是程序的基本设置，其中“DNS SERVER”设置栏要求用户输入本地的域名服务器的地址。一般来说，我们普通用户没有固定的IP地址，也没有什么域名供解析，所以就让它空在这里。选中“Load Control Manager When I Log in”复选框表示打开程序时，直接进入到服务器管理窗口；“Allow Relay”复选项表示是否允许其他用户使用本机的SMTP服务；“Hide Passwords in Logs”表示在记录信息中隐藏口令；在“IP Home”文本栏处可以输入邮件服务器所在的IP地址。

2.Logging（记录设置）

用鼠标单击“Logging”标签，程序将弹出如图8所示的设置界面。该界面主要是让用户建立使用日志的，以便日后出错时容易查找原因。程序总共可以对5种情况进行记录，我们可以根据自己的意愿在各个选项前面的小方框中打勾。通过查看程序生成的日志，我们可以很清楚地了解一封信详细的发送时间、操作流水号以及发送次数等细节问题。

3.SMTP Authentication（SMTP验证）

为防止非法用户使用自己的SMTP服务器，我们有必要建立一套相应的安全措施，这里提供的SMTP验证标签就是让我们来限制用户使用SMTP的。单击SMTP标签，打开一个如图9所示的工作界面。在该界面中，如果选中“Enable SMTP Authentication”这个选项，程序将启用SMTP验证机制，这时下面的“User Name”和“Password”文本栏被激活，用户必须输入用户名和口令信息。这样，如果其他用户要使用你的邮件服务器时，必须提供这里设置的口令信息，邮件服务器才能正常工作。

4.Ports（端口设置）

该标签主要是用来设置各个服务的侦听端口的，一般情况下都使用程序的默认设置；如果要另外指定端口，那么在邮件客户端软件也必须做相应的改动，否则邮件服务器程序将不能正常工作。服务器程序默认的SMTP端口号为25，POP3端口号为110，FINGER的端口号为79，WEB INTERFACE端口号为80。

5.Advanced（高级设置）

单击Advanced标签，我们将看到一个如图10所示的设置界面。该标签主要是用来设置一些邮件服务器的细节信息的。“Do not Use Finger Server”复选项表示是否使用Finger服务，“Allow Creation of Accounts from web”复选项表示是否允许通过WEB页面来创建个人帐号信息，为了方便管理，程序默认地选择了该项。接着我们可以对邮件服务器发送邮件时的最大线程数、尝试发送的次数、每次延长的时间以及被发送邮件的大小等参数进行相关设置，以保证邮件服务器能高效地进行工作。

Xtrim nMail Server

最新版本： v1.02
软件性质： 共享
使用环境： Windows NT/2000
文件大小： 3.8MB
下载网址： http://www.onlinedown.net/XTRIMNMAILSERVER.HTML

相对于前面两个软件来说，Xtrim nMail Server可称得上“身材庞大”，当然它的功能也不小哟！它可以同时支持POP3/SMTP/FINGER服务，还支持多域名，可以设置信箱大小以及具有信箱过滤功能。

它的程序界面非常简洁，在该操作窗口中由上到下分别是菜单栏、工具栏以及参数设置区。菜单栏中只有两个菜单项，包含了该程序的所有命令，它的所有功能都是通过这些命令来实现的，工具栏中也列出了该程序两个常用的设置命令。如果我们想使该软件能高效地工作，必须事先对该软件的参数进行合理的设置，下面就向大家介绍一下如何设置该软件。

1.Domain（域名）

该文本框处需要我们输入作为邮件服务器的计算机的域名，如果没有独立的域名，也可以输入该计算机的IP地址；

2.Dns Server（DNS服务器）

该设置栏处需要我们输入本地区域的域名解析服务器的IP地址；

3.Mailbox Size（信箱容量）

该设置栏是让我们自行定义信箱大小的，我们只要单击带有上下箭头的按钮就可以调整该数值了。上述参数设置好以后，只要再单击一下下方的“Save the Change”就可把刚才的内容存储下来了。当然，如果要使这些参数生效，我们还必须重新启动计算机；

4.Make Logfiles（生成记录）

该邮件服务器程序还支持日志记录功能，如果我们选中这里的复选项，程序将会自动记录系统信息；

5.Relay Protect（转发保护）

如果我们在此处打勾，就可设置基于IP地址的转发保护。单击“Relay Allow”，可以加入多个允许发送邮件的网段的IP地址和掩码。

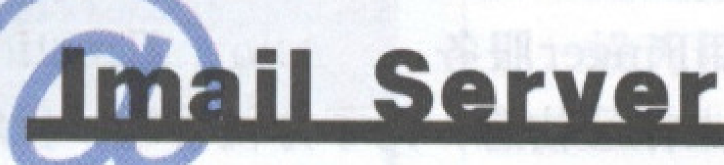
6.Multi Domain（多域名）

单击该按钮，我们可以给邮件服务器设置多个域名；

7.Spammer Protection（拒绝保护）

单击这里的“Add Spammer”按钮，我们可以在随后弹出的对话框中加入自己需要拒绝的邮件服务器的IP地址。完成上述的所有设置后，我们就可以单击“Start Mail Service”按钮来启动邮件服务；

8.如果我们需要对用户信息进行管理，可以单击“Manager”菜单下的“User Manage”选项来进入用户管理窗口。单击管理窗口中的“add”按钮并输入用户的相关信息，就可以添加完一个用户了。如果在某位用户的“Manager”选项上打勾，就代表设置该用户为管理员；如果要禁止用户使用信箱，直接可以去掉“Use Allow”选项上的勾号。



Imail Server

最新版本： v7.05
软件性质： 共享
使用环境： Windows NT/2000
文件大小： 8.5MB
下载网址： http:// www.onlinedown.net/ IMAILSERVER.HTM

该软件使用要求最高，必须在Windows NT操作系统上才能正式工作，而且所在的NT系统中必须安装Internet Information Server与DNS，并在DNS中创建域。该软件在安装过程中，需要用户来选择是使用NT系统的数据库内容还是imail的数据库。NT系统数据库的用户账号和系统账号是一致的，而imail的用户数据库跟系统没有关系。从安全的角度来看，笔者建议大家还是选择使用imail数据库，这样可以确保NT系统的安全。另外，当安装程序提示我们输入域名时，我们可以随意创建一个合法的内部域名，不过这个域名最好不要和Internet正式的域名相同。例如，笔者在这里创建的内部域名为mailserver.com，这个域名就是以后用来收发邮件的主机地址了。在Imail Server安装完成后，我们也可以通过手工的方式来添加其他的域名，因为Imail Server具有支持多个域名的功能。

1. 设置POP3的IP地址

在对该项进行设置时，必须事先确保选中“IMail POP3 server”复选项来启动POP3服务。要对POP3进行具体设置，你可以用鼠标依次单击“开始”→“程序”→“Imail”→“Imail Addministrator”命令，来进入Imail Addministrator设置界面，就可看到“Localhost”了。单击“Localhost”程序将会弹出一个对话框，该对话框显示出了Imail所有的服务内容。单击该对话框中的“POP3”标签，在随后弹出的标签页面中，在“Log To”设置项中选定“Log Server”，然后单击“Control Access”按钮，并在随后的界面中单击“ADD”按钮，再在对应“IP Address：”的文本框中键入主机IP地址。由于大多数用户没有自己独立的IP地址，因此在这里你可以使用计算机的虚拟IP地址10.168.163.1 。设置完成后单击对话框中的“OK”按钮，来退出IP地址的设置任务。

2. 添加信箱

在Imail Addministrator设置界面中，选择“localhost”命令，并在你前面创建的域名项下面单击“User”，然后单击“Add User”按钮。在弹出的用户个人信息资料对话框中输入完个人资料后单击“确定”，程序就会提示你创建用户成功了。被添加的用户，以后就可以使用“用户名+@+域名”的信箱了。例如，笔者假设在这里添加的用户名称为“aaa”，域名为“mailserver.com”，那么自动生成的信箱地址就为aaa@mailserver.com 。对应每个信箱，每个用户还必须设置信箱访问密码。要设置密码，只要在Password输入需要的密码就可以了。

3. 邮件的收发设置

在设置好Imail Addministrator工作参数后，我们就可以使用该邮件服务器来收发信件了。如果我们使用Outlook Express来收发信件，那么我们必须在Outlook Express邮件设置参数框中，将邮件的收发服务器设置为Imail Addministrator所在的计算机的IP地址，在这里邮件接收POP3服务器和发送邮件STMP服务器的IP地址都填为“10.168.163.1 ”。另外，你还可以在Outlook Express邮件设置框中，输入在Imail Addministrator中创建的用户信息来收发信件。例如在“显示名称”中输入“aaa”，在“电子邮件地址栏”中输入“aaa@mailserver.com ”，在“密码”栏中输入对应用户信箱的密码就可以了。P

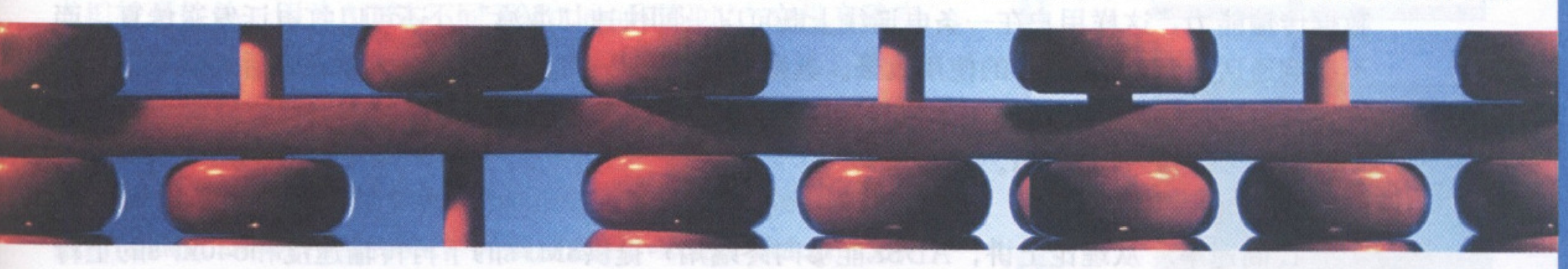


我在网上经商的苦日子

■北京　王栋

我本想给这篇文章取名叫《我在网上经商的日子》，可是回想起几个月来在网上摸爬滚打的日子就满腹苦水，所以还是把这个“苦”字加了进来。我在网上是做那个……D版方面的。我知道这行不太光彩但是和中国几大烧钱.com比起来却能够赢利。从开业那天算起到现在已经有四个月了。我的收支情况可以向各位透露一下，假如我的营业额是100元，其中有40元得给电话局，有40元归ISP，自己只能留下20块。由于我所从事的是高风险工作，所以经营中的各个环节都得由我自己完成。注册域名，找主页空间，建设网站，上传网站，宣传网站，维护网站，最后sell。长城不是一天建成的，网站也同样。长城不是一个人建成的，网站却是我一个人干出来的。每天我都要工作12小时，并且永远都没有节假日。最忙时甚至连饭也顾不上吃。

我经常去网上的各种商城逛，偶尔也会买本书（正版的）研究一下什么样的网站才能赚到钱。Internet的神话时代过去了，Nasdaq下跌了，网络英雄纷纷下岗。网络的明天是美好的，但就要看谁能活着看到那一天了。我刚开业时，网上已经有许多人在出售D版性质的商品。有些拥有顶级域名和专用服务器的大网站却明目张胆地出售至少几千种电子版的图书，并且全是质量一流的畅销书，价格却极便宜。鬼才相信他们支付得起作者的报酬，更不要说什么上税不上税的了。再看看满网的MP3和动不动就上千元的认证考试资料，其中有哪一个是在工商局注册并且上税的吗？所以我觉得D版这行并不是十分“非法”。



我是有些胆小的那一类小商小贩。这些日子网上的PZ（骗子）已经变得像中关村的JS（奸商）一样多了，买家总是放不下心，而卖家的处境就艰难多了。一般情况下买家会要求电话联系，这可难坏了我这个做D版的了。不仅是电话费上又多了一笔支出，而且每天都得通过电话把“广告词”背颂N遍。不要认为网上的PZ全是卖家，PZ买家我也见了不少，一口咬定已经把钱通过银行打过来，而实际上却根本没有这回事。或者买家以经营方面的弱者出现，联系的时候说好要求货到发款，可当我把货发到的时候对面就一点音信都没有了。以前我曾经和一个高手“较量”过，那个人以不同的E-mail地址和不同的身份与我交涉，其目的当然不言自明。我发现这些E-mail中都包含xie三个字母借以推断出此人姓谢，结果我通过IP地址一路追查下去，你猜我找到的是谁。我找到的是一个在武汉出售D版的同行，那个平时说话和和气气谢某人。真让我领教了一回《孙子兵法》中的笑里藏刀。如果说在中关村能找到JS，那么到了网上你就能找到复合型人材了。同样与现实中的不同是，网上的竞争对手会直接“采取行动”。瞄准了你的信箱，发来的不是病毒就是木马。一不小心就FORMAT吧。我觉得这还是与网络的现状有关，使原本品行不端的人有了足够的发挥空间。使得少数人不再注意他们的言行，不再注重他们的信誉，不再关心自己的人品。以前曾经听一个从事商业活动的朋友说：“经商的第一要素是不能骗别人，第二要素就是不能被别人骗！”仿佛商业活动永远都是骗与被骗的关系。我不这样认为，我认为商业活动很像是在玩《大航海时代》，把一种货物从一个地方运到另一个地方，把那些美好的事物带给需要它们的人手里，再从中获利，我想这才是商业。尽管网上的PZ要比现实中的多一些，但总的来说大多数人还是正直的。对于经营中的故事我不想说得太多，曾经有一段时间为了压缩成本我找同学要了一个盗来的上网帐号，后来被盗的那个公司发觉了，我们几乎全都被传讯，最后我那个同学的同学的同学被判了三年大牢，现在还在里头关着呢。经营网站的确很辛苦，每天都要给买家回信，多数情况下还都能用COPY解决。现在我的银行帐户上还有62.11元存款，今天的午饭和晚饭吃得都是康师傅，早饭？没吃。四个月下来根本赚不到什么钱，每月的收入只够勉强维持，可以说从经济方面几乎没有什么收获。但是我觉得从经验上还是有些收获的，我自己建设了网站，我自己管理它，并且亲自和客户打交道。网上交易一般都得从银行转帐，如果有外国或者外地的网友想买东西那就得研究一番银行系统了。尽管我是在做D版，但是从始至终我都把它看做是一个事业来做，是对网站实现赢利的一种尝试。积累下来的经验是无价的。现在，玩也玩过了，浪也浪过了，CXO也糊弄着当了个遍。我打算该收手时就收手了。我可不想像那个同学的同学的同学一样把牢底都坐穿了。

我觉得自己还是不太适合当一个商人，我还是喜欢晚上坐在电脑旁边听着收音机写文章。和钱比起来生活的乐趣更重要。但是我不会放弃互联网，总有一天我会卷土重来。我相信Internet的冬天过后一定是“春天花会开”的日子。

目前许多家庭电脑上网还基本上在使用电话线连接Modem的方式，虽然Modem的速率不断提高以达到33.6kbps，56kbps的产品也相继推出，但其已到物理极限，这样的速率无法胜任越来越多的网络多媒体应用需求。宽带网成了人们日思夜盼的事情，随着2001年宽带大战的尘埃落地，ADSL成为了我们普通百姓宽带的最终接入方式。ADSL从安装到使用比起以前的拨号上网复杂了不少，不过没有关系，跟着我们一起学吧。

普通老百姓的宽带接入 ADSL亲密接触

■安徽　李大可

■什么是ADSL?

ADSL（Asymmetric Digital Subscriber Line）的中文意思是非对称数字式用户线路，是一种可以让家庭或小型企业利用现有电话网采用高频数字压缩方式，对网络服务商提供ISP进行宽带接入的技术。因此它的这种接入方式是一种非对称的方式，即从ISP端到用户端（下行）需要大带宽来支持，而从用户端到ISP端（上行）只需小量带宽即可。

ADSL与传统的调制解调器或ISDN一样，也是使用电话网作为传输时的媒介。当在一对电话线的两端分别安置一个ADSL设备时，利用现代分频和编码调制技术，就能够在这段电话线上产生三个信息的通道：一个是高速的下传通道（1.5-1.8M/s），一个是中速的双工通道，一个是普通的电话通道，并且这三个通道可以同时工作。也就是说它能够在现有的电话线上获得最大的数据传输能力，这样用户在一条电话线上既可以上网快速“冲浪”，还可以打电话发送传真，而不影响通话或降低Internet的使用效果。具体工作流程是：经ADSL Modem编码后的信号通过电话线传到电话局后，再通过一个信号识别/分离器，如果是语音信号就传到电话交换机上，如果是数字信号就接入Internet。

■ADSL的特点

1.高速率：从理论上讲，ADSL能够向终端用户提供8M/s的下行传输速度和640k/s的上行传输速度，但它由于受到目前电话网络和Internet体系的种种限制，实际上这样的速率是很难达到的，一般情况下只能达到5M/s左右的下行最高速率。

2.价格低：ADSL不需要使用电话，属于专线上网的方式，这就意味着ADSL上网不需要缴付另外的电话费，并且ADSL个人用户还具有一个静态IP地址，局域网用户具有4个静态IP地址，人人都可在自己的PC上建立个人主页甚至网站，提供WWW、FTP、E-mail等服务。虽然用户在第一次投入要比传统方式的费用要高很多，但对于经常上网的家庭用户、小型公司、网吧却非常适合。

3.多功能：ADSL除了可以高速上网浏览网页、收发电子邮件等功能以外，它还可以实现网络视频点播、家庭网络办公、远程事务、远程教学等多种功能。由于传统的上网方式受到速度、带宽的限制，是根本就不可能实现的。

■安装ADSL前的准备工作

申请ADSL接入服务，你需要一台586以上奔腾级或同档次兼容机，网卡（10Mbps或100Mbps）、滤波分离器（也叫信号分离器）、ADSL Modem（可以在申请时从电信局购买）和一条电话线（ISDN线需改回普通线）。不过最重要的是当地电信局要开通此项业务（可拨打当地的189特服号码咨询）。如开通，可到电信局的ADSL业务部办理。填完表、交完钱后会有专业的人员上门在规定的时间为你调试好。

不过，当ADSL出了一点小毛病，或者重装操作系统、更换新机器，还是要靠你自己来处理，掌握一些安装和调试的窍门还是必要的。

一步一步安装ADSL

步骤一：

安装ADSL的滤波分离器。ADSL的滤波器从左到右连线依次是：电话入户线（Line）、电话信号输出线（Phone）、数据信号输出线（Modem），这个滤波器是由ADSL包中附带的。注意，电话只能接在电话信号输出线上，不能和ADSL设备并联。

步骤二：

网卡的安装。将网卡（图1）插入PCI插槽，然后开机，系统会自动检测到硬件，然后会安装相应的软件。由于一般的网卡都支持PNP（即插即用），所以安装应该比较简单。

步骤三：

连接ADSL Modem。从下图（图2）中我们可以看到，其背面有众多接口，从左到右分别是：电源接口、ADSL进线接口、网线接口和RS232接口。依次将各线路连接好后，将得到图2所示结果。

当接通电源以后，两边网线的插孔对应的LED灯都亮时，表明硬件设备连接正常，否则就有问题。如果是局域网用户，你还需用网线把ADSL Modem和局域网的集线器或交换机连接起来。

步骤四：

软件的安装。我们以淮南为例，其附带的是EnterNet 500虚拟拨号软件。因为ADSL不同于Modem和ISDN，它没有确实的通讯实体，只能依靠软件建立一个提供拨号的实体。但用ADSL接入Internet时，同样需要输入用户名与密码（与原有的Modem和ISDN接入相同）。

用户可到http://www.ahbb.net/adsl/EnterNet.exe 下载EnterNet 500软件（约6M），解压之后，双击"Setup"文件进入如下图（图3）所示之安装界面。

单击"next"，系统会自动开始安装。待安装结束后，选择重新启动系统，就一切OK了。

步骤五：

设置拨号连接。在开始菜单中选择EnterNet 500，进入下图（图4）所示界面。

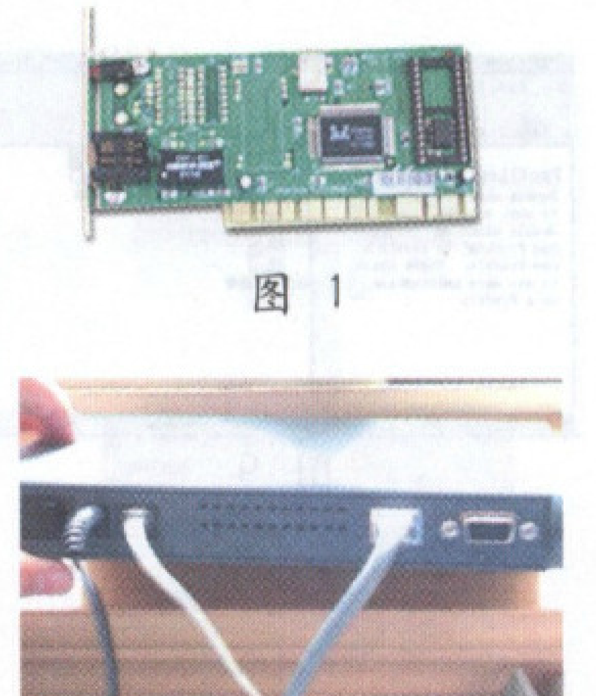
选择"Create New Profile"，出现下图（图5），来设置一个拨号连接。首先，为你的拨号程序起一个名字，如"李大可的宽带网"（图五）。

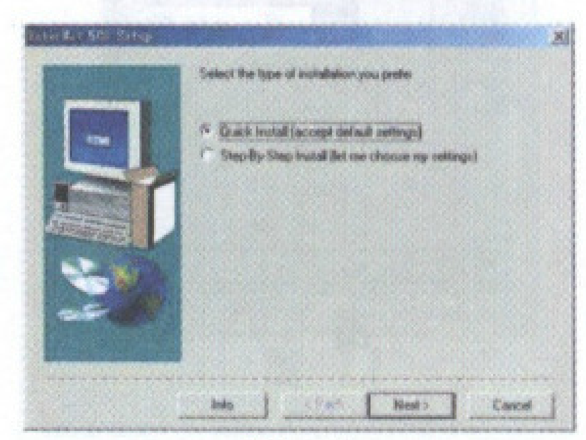
单击"下一步"，出现下图（图6）：然后，你需要在第一栏输入用户名和在第二、三栏输入密码，这是由电信局给你的。

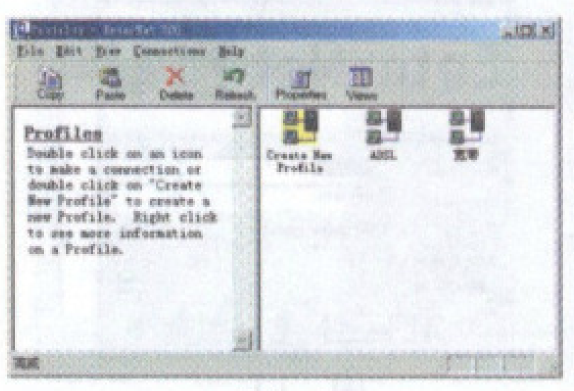
选择用来建立连接的设备，一定要选择好与ADSL Modem相连接的网卡的型号，对于系统装有双网卡的特别要注意。然后点"下一步"，出现下图（图7）：

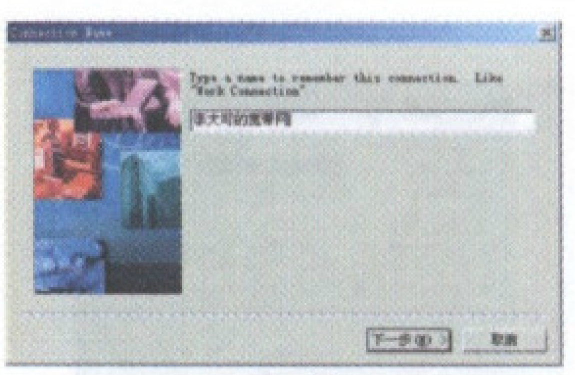
点击下一步，出现下图（图8），选则连接协议，当然是PPPoE了。

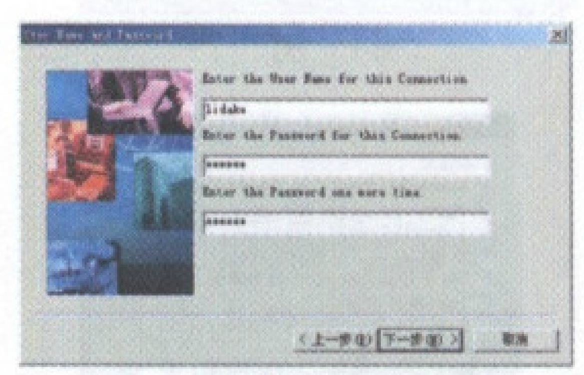
在接下来的窗口中不要输入任何东西，直接按"下一步"，最后单击"完成"，至此新的拨号器已经建立好，可以用

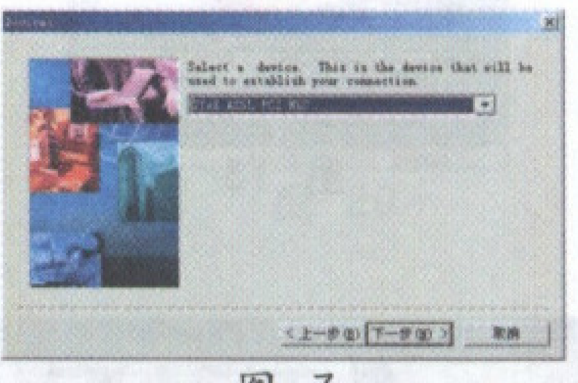

图 1


图 2


图 3


图 4


图 5


图 6

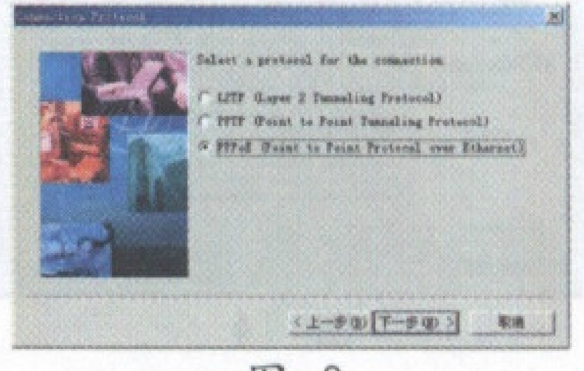

图 7

图 8

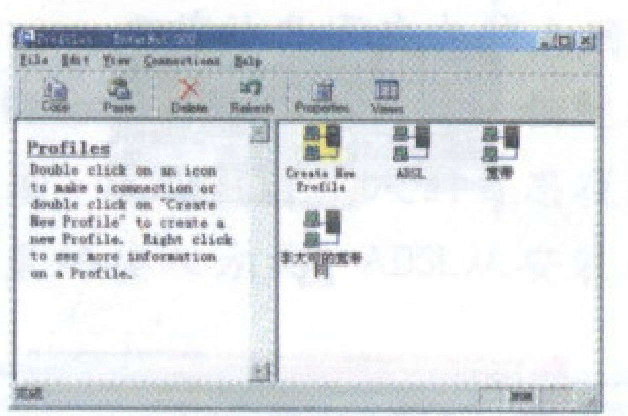
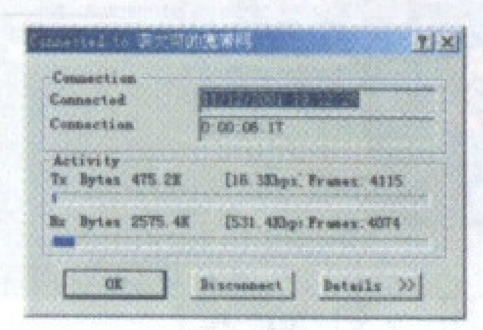
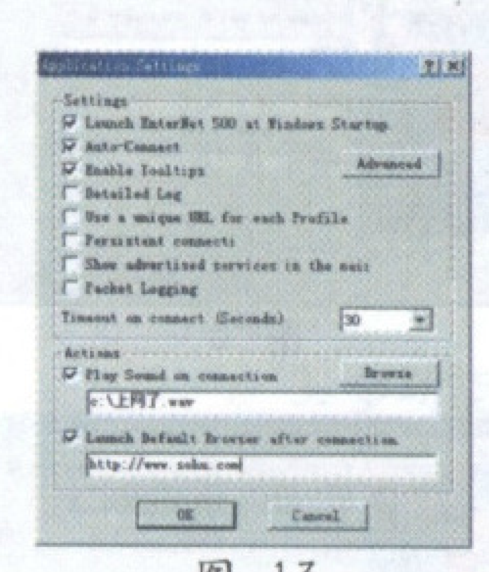
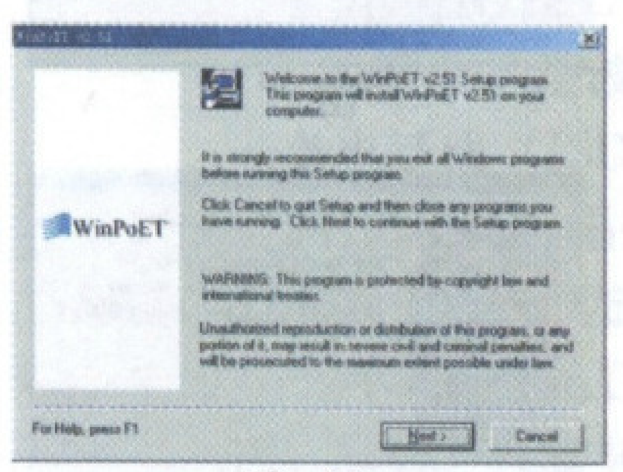

图 9


图 10


图 11


图 12


图 13


图 14

来拨号上网。当然，你还是有必要对其进行一定的设置。选择你建立的拨号程序（图9），按右键选择“Properties”，即可进入相应的设置界面（图10）。当然，一般来说，软件都会自动进行相应的配置。除非你有额外的需求，否则没有必要修改。接下去，双击它进行拨号，你就能享受ADSL给你带来的高速的享受了。

双击刚刚建立的“李大可的宽带网”图标，出现如下拨号窗口（图11）：

单击“Connect”，不一会任务栏的通知区就会出现图标，双击该图标便会出现下图所示窗口（图12）。在此我们可以看到一些连接的参数。从上到下依次是建立连接的日期和时间、连接的时间和上传下载的瞬时速率和累计数量。现在你就可以打开浏览器尽情冲浪了。

当然你还可以作必要的设定，从而使上网更方便。选择“Connections”菜单中的“Settings”项，出现如下图的窗口（图13）：

Settings框中的第一项如被选中的话，每次开机都会出现默认连接的连接窗口（默认连接是在连接快捷菜单的“Properties”对话框中“User Information”中的“default profile”选项中选择参照图11），第二项是当双击连接后自动连接上网。两项同时选择时每次开机后便自动连接上网，这是笔者强烈推荐的。反正ADSL是包月收费的，不连白不连。:)

在Actions框中，选中第一项并在其下面文本框中添入声音文件的路径后，每次连接成功都会播放该声音文件。选中第二项是当连接成功后将启动默认浏览器打开下面填入的连接。其他选项不用设置。

PPPoE虚拟拨号介绍

除了上面介绍的EnterNet 500虚拟拨号软件之外，还有PPPoE协议创立者之一开发的性能和适用性最好的PPPoE虚拟拨号软件。WinPoET的最新版本继承了早期版本的优良传统，功能更强大，需要拨号网络来配合工作，使用简单，和用普通Modem一样。用户可到http://www.ahbb.net/adsl/WinPoET251.zip下载PPPoE软件（约6M），解压之后，双击“Setup”文件进入如图（图14）所示之安装界面。单击“next”，系统会自动开始安装。待安装结束后，选择重新启动系统后，图标便会出现在任务栏通知区，说明WinPoET的服务程序正常。右击该图标便会出现菜单（图15）。

（图15）第一、四、五项分别是“关于WinPoET”、“帮助”和浏览WinPoET的网页；第三项是关闭WinPoET的服务程序（注意关闭后将无法进行虚拟拨号）；第二项是设置自动连接，单击后出现下图（图16）：

第一项是当打开拨号程序时自动拨号，第二项是自动拨号时隐藏窗口。设置好后双击桌面上的“WinPoET v2.51”，出现下图（图17）：

填入用户名（User Name）、密码（Password），点击Connect，任务栏的通知区就会出现图标，是不是很面熟？

有些功能可以通过点击选项Options来设置。点击Options，

出现如下窗口（图18）：

在（图18）Connections选项卡中可以添加（Add）、编辑(Edit)、删除(Delete)连接。而在Settings选项卡中设置是否开机时，自动启动连接程序和连接后是否用默认浏览器打开一个指定的连接。“Bitmap”选项卡中，你可以指定位于拨号程序上部的图片。连接成功时播放使用是在“Sounds”中设定的，Diagnostics选项卡中是显示一些连接信息不需设置。

还有另一种拨号方法，在装完WinPoET后拨号网络中便会出现图标，双击后出现一个与电话拨号窗口十分相似的拨号窗口（图19）：

单击连接。下面就可以按普通Modem的使用方法使用了。

■优化ADSL设定让你更加称心如意

有很多人在使用普通Modem的时候，都不会忘记对网络进行优化。Modem可以优化，同样ADSL也需要进行优化。Windows系列在安装时，默认的是针对以太网的设置。在TCP/IP数据包传送过程中，就会把一些无用功做在了分包和组合上以适应ISP。虽然ADSL使用PPPoE协议，具有局域网的特点，但是又不完全等于局域网协议，所以还是有优化的余地，我们可以通过软件修改注册表中有关参数，使系统针对ADSL进行优化。具体的参数有MaxMTU、DefaultRcvWin等等。优化以后，能够使ADSL适应ISP的网络参数，最大限度提高ADSL工作效率。

优化工具有：由开发超级兔子魔法设置软件作者开发的超级兔子网络优化（http://61.177.64.99/soft/down/netopt21pi.zip）和专门用来优化ADSL的ADSL超频奇兵（http://www.software4smallbusiness.com/adslx2.exe ），读者可按括号内提供的网址下载。

超级兔子网络优化的使用方法：

超级兔子安装成功后，从开始菜单中选择超级兔子网络优化，出现如图20所示，把鼠标移到左边最大房子的窗户上去，即可看到优化网络类型为ADSL/Cabel，单击后重新启动一下就行了。当发现效果不好或者比原来的还要差时，请点击界面的“恢复原样”。退出软件，请用右上角的X按钮。

ADSL超频奇兵网络优化的使用方法

ADSL超频奇兵的使用方法与超级兔子网络优化基本相同（图21）。点选“ADSL超频”后点击“立刻超频”，重新启动电脑后加速生效。

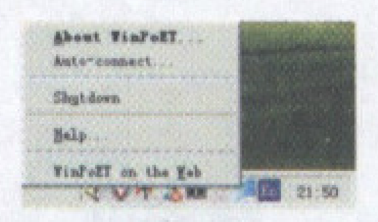
使用超频软件要注意以下几点：

1. 超频软件只适合于Win98/98SE/Me/2000，不可用于Win3X/95/NT 。

2. 本软件只适合于ADSL线路的PPPoE方式，不适合于其他拨号上网方式及ADSL的PPPoA(目前流行的ADSL上网软件基本上都是PPPoE方式，如EnterNet 300、RasPPPoE、WinPoET)。

3. 本软件对于上载速度没有明显改善。

4. 本软件将修改注册表的很多地方，虽然有系统恢复功能，但软件作者同样强烈建议你使用前备份注册表。


图 15

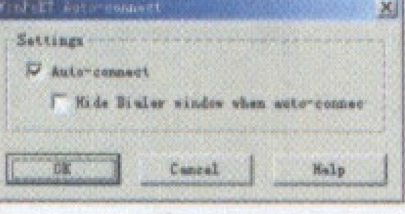

图 16



图 17

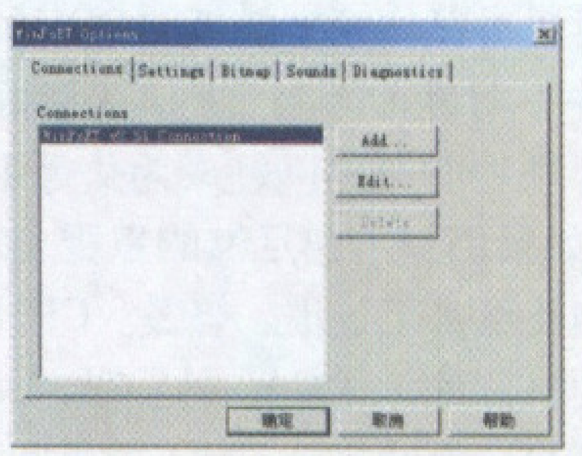


图 18

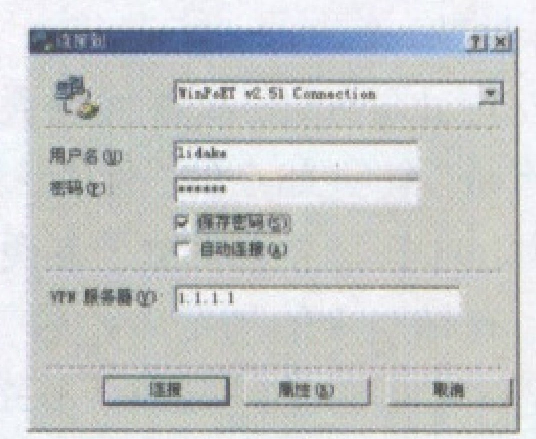
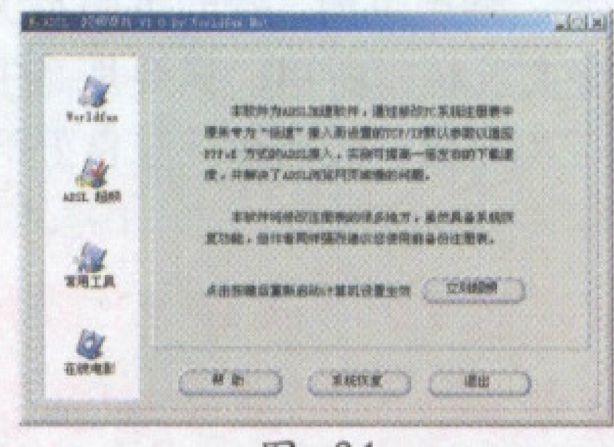

图 19


图 20


图 21

高频率CPU的保养

■四川　黄力

漫步电脑市场，你会惊喜地发现，如今的购机用户越来越成熟了，开始向高配置看齐，配置超过1GHz的高频CPU的电脑已成为市场的主流。但一些用户对硬件的选购和保养、维护却不很重视，甚至在选购和使用电脑过程中，常常有一些误区或不当的使用习惯，这些误区和习惯对以往频率较低的CPU的影响可能并不明显，而当CPU主频超过1GHz时，硬件的散热问题成为头等重要的大事，如果仍引不起足够的重视，就会导致电脑故障甚至崩溃、烧毁。CPU犹如人的大脑，同样很娇气，经不起折磨，因此，要想让你的高频CPU竭尽所能，那就给它一个施展才华的宽松环境吧。

一、散热

去年Intel与AMD从打得热火朝天的“频率大战”转到如今的“性能大战”，跨越1GHz的CPU已经成为了市面上的主流配置。有相当多的消费者抱着“能省则省”的心理，尽管已经采用了1GHz以上的CPU或是大容量硬盘、内存等，但在小小的风扇上却舍不得花钱，“反正坏了再换一个”，殊不知，正是不够重视散热、在风扇上省钱，往往会在以后的使用过程中让你那颗“芯”倍受煎熬。那么，应该如何选择CPU散热风扇呢？首先，要优先购买CPU原装风扇或通过认证的风扇，比如富士康（FOXCONN）的PK045+、PK889，ALPHA的8045等，一般在风扇的外包装上会标明它适用的CPU型号、频率范围。好的风扇不仅仅是供发烧友玩超频所用，只要是高主频的CPU，都需要一颗散热效果良好的风扇，才能保证CPU性能的正常发挥。

二、防震

提到防震，相信不少人会说，我可从来没有震动过我的爱机，防震又从何说起呢？其实，我所说的防震，并非是来自外界的震动，而是来自散热风扇的“共振”。现在的风扇转速可达6000多转/分钟，这就容易发生共振，导致CPU的DIE被逐渐磨损，引起CPU与CPU插座接触不良，因此，应选择正规厂家生产的散热风扇，正确安装扣具，防止共振。

三、减压

前不久，一位朋友的CPU在散热风扇扣具压力的巨大折磨下断了气，让人扼腕叹息！事后据笔者侦查，死因系CPU的DIE（内核）被压毁。因此，在安装散热风扇时，扣具的压力要适中，切不可鲁莽行事。

四、报警

目前，大多数主板都内置温度监控探头，只要CPU超过了预设的温度范围（一般设为70℃），主板会立即报警、重启或关机。因此，在选择主板时要注意是否内置了温度监控，在安装时注意将测温探头贴紧CPU底部，以确保监测CPU温度变化的准确性。在主板的BIOS里，一般能看到CPU、主芯片的当前温度和风扇转速的信息，通过它可以判断系统的运行情况。不同的CPU所能承受的温度范围也是有差别的，比如PⅢ和P4。一般在50℃左右就会出现错误信息或非法操作的提示，而速龙和钻龙可以在更高的温度（90℃）条件下正常工作，不会有问题。

五、安居

机箱犹如人类的居室，宽敞的居室让人心旷神怡。因此，在挑选机箱时，宜选择体积稍大、内部空间宽敞的机箱，这样可以为CPU、显卡、硬盘等发热大户提供良好的通风换气环境。由于高频率CPU对电源供电提出了更高的要求，因此，一块能提供稳定电压输入的300W电源是必要的。市面上主要有大水牛等通过AMD认证的电源，还有一些P4专用电源，都是选购电脑时必要的。

六、除尘

灰尘是电脑部件的天敌，因此，要及时清除积聚在CPU表面上的灰尘，以免造成短路烧毁CPU，涂硅脂时要涂在CPU表面内核上，薄薄一层足矣，过量反而不利散热甚至会渗流到CPU表面、插槽或电路板上。另外值得注意的是，在保养CPU时要注意人体自带的静电，事前应洗手或摸一摸金属导体，消除自身静电。

七、自诊

在平时的操作使用过程中，要关注电脑配件的运行状况，比如发出异常的声响、频繁死机、异味等，这时要冷静地关掉电源，可打开机箱盖板看一看，摸一摸风扇等部件是否有松动迹象。因为CPU散热风扇松动或接触不良时，会造成主板温度监控自动关闭电源重启，如果电脑反复重启而不能正常进入系统，或者开机后不久即发现键盘锁死而停止响应了，就有可能是CPU风扇的故障，切忌强行开机或在死机状态下仍然长时间保持通电。P

本栏目2002年第01期所刊载的《Windows XP基本技巧定制篇》和《Windows XP基本技巧修改篇》两篇文章中多数条目内容系抄袭自微软网站王星等人的文章，我刊将扣发该投稿作者稿费，今后亦不再使用该作者稿件，特此声明。

全能手机铃声制作精灵 Composer for Ringtone

■上海 陆大康

如今的手机似乎早已经超越了它原有的通话功能，像手机短信聊天、在线冲浪、Java小游戏等比比皆是。正是因为手机的这些休闲娱乐功能，使得它已经被越来越多的“新新人类们”所认同。年轻人手握造型各异的“酷机”，卓然成为我们这个社会最靓丽的一道风景线。

笔者最近在网上冲浪时偶然发现了一个非常不错的手机铃声制作精灵——Composer for Ringtone。之所以称它为全能，是因为用这个软件可以非常方便地制作出适合于各种品牌手机的音乐铃声，而且根本不必我们自己记谱，只需导入现成的MIDI文件就能轻松输出各类手机铃声的编曲格式。怎么样，是不是很酷啊？那么就随我一起来看看吧。

该软件可以在http://www.ringtone-composer.com/setup.exe 下载获得，才593kB。安装运行后，出现如图1的编辑界面。首先需要导入待编辑的MIDI文件，方法是菜单“File”→“Import MIDI”。MIDI文件导入后，编辑区会以简谱形式表现整首乐曲。可以点击软件右下方的播放按钮（见图2），先听一下曲子，然后就能进入到声音编辑的步骤了。现在的声卡一般都是16bit的，而一首MIDI曲子往往都是由数个声道的声音混合而成，所以当MIDI被导入之后，Channel（声道）工具栏中高亮显示的数字就表示了该声道有可用的声音信息（见图3）。默认情况下，声道1总是被选中（表现为Channel1的按钮是按下的状态），且将会被输出为手机铃声，所以如果想用其它声道的声音作为铃声，只需点击工具栏中其它高亮显示的数字。如果导入的MIDI有部分片断你觉得不满意，也可以利用Composer的编辑工具来对其修改（图4）。前面1组7个按钮代表了7种不同的音符，第1个是全音，第2个是……（本人对音律不甚明白，相信高手们一看就知道了）；后面几个按钮的意思分别是“升八度”、“降八度”、“默认音阶”、“升调”、“降调”、“添加一个音符”和“删除一个音符”；最后的下拉菜单代表了曲子的节奏，有1 ×和0.5 ×两种选择。其实，假若你通晓音律，完全不必导入MIDI，而用这些编辑工具就能写下动听的曲子。编辑完成后，就可以输出手机铃声为录入的格式了。选择要输出到哪个品牌的手机，方法是“Expor”→“Mobile Phone Style”。在菜单中可以发现，Composer支持的手机为Ericsson、Nokia、Motorola、Sony、Siemens、Panasonic、Samsung和Alcatel，几乎囊括了所有时下流行的品牌，这样大家就可以放心地用它制作自己喜欢的手机铃声了。最后，Composer提供两种格式输出编辑好的铃声，分别是以按键顺序输出和以RTTTL格式输出，可通过菜单Export进行选择。选择按键顺序方式输出时，编辑区会出现一张表格，其中记录了曲子的按键顺序（见图5）。每种品牌的手机铃声按键方式都不同，输出的按键表头都会扼要地进行说明，比如8*2在Nokia手机中表示按“8”两次，这一点大家在输入的时候可以注意一下。若是以RTTTL格式输出的，那我们连按键的麻烦都可以省却了。RTTTL格式是标准的手机铃声格式，已经被许多手机所支持。我们可以利用短消息将它发送到自己的手机上，然后就可以直接将它用作自己的手机铃声了。

现在的手机不仅仅是重要的通信工具，更是时尚和个性的象征。倘若办公室、车厢中每天都充斥着千篇一律的铃声，真不知会给我们的生活带来多少不便呢！我想，现在有了Composer for Ringtone这个软件，DIY一个体现个性的手机铃声将不再是一件难事儿了吧！：）

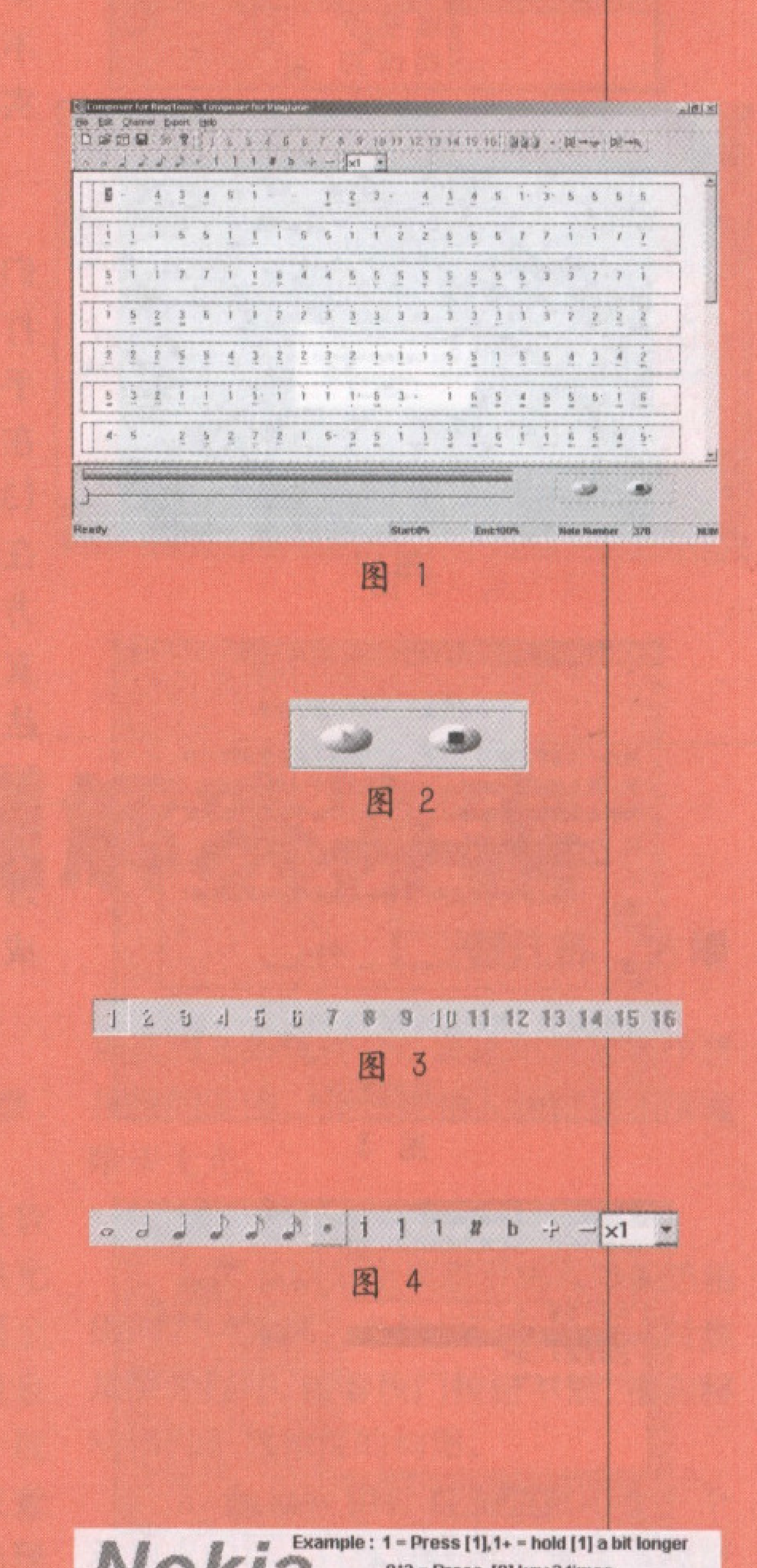


图 1

图 2

图 3

图 4

	A	B	C	D
0	3	9	*	4
1	8*2	3	4	5
2	9	1	9	*
3	1	8*3	*2	2
4	3	9*3	4	8*2
5	3	4	5	9
6	1+	*	3+	5
7	*2	5	5	5
8	1	trial	*	trial
9	*2	trial	9	trial

图 5

微软拼音 2.0 的两个妙用

■江苏　可乐小生

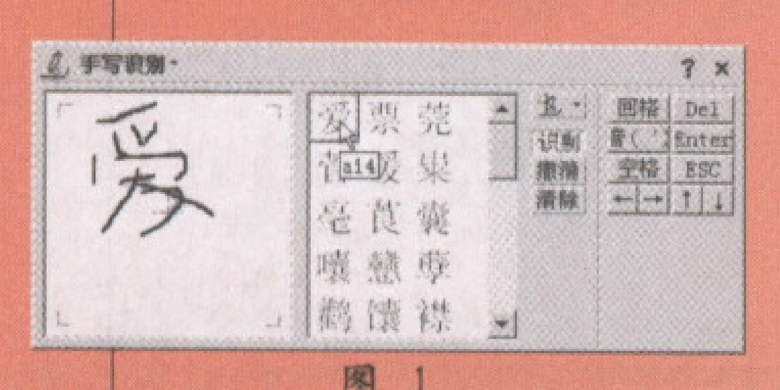
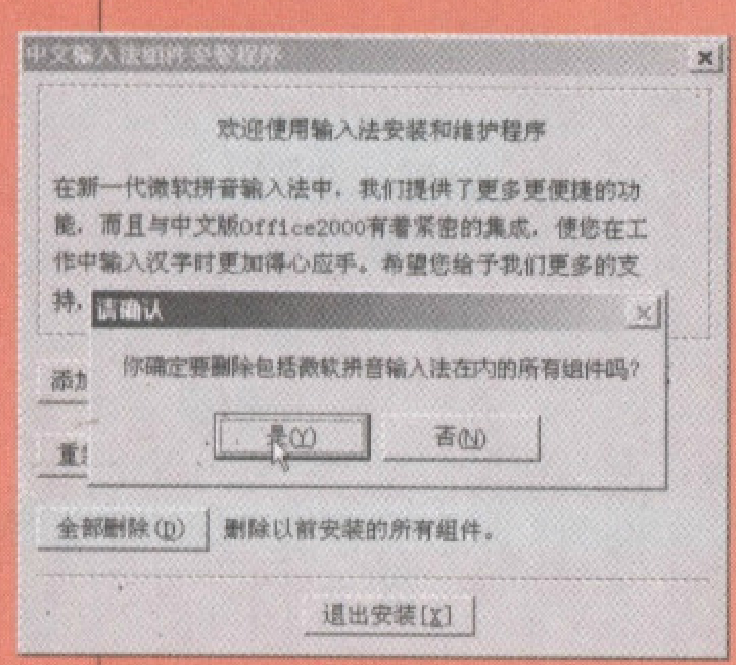
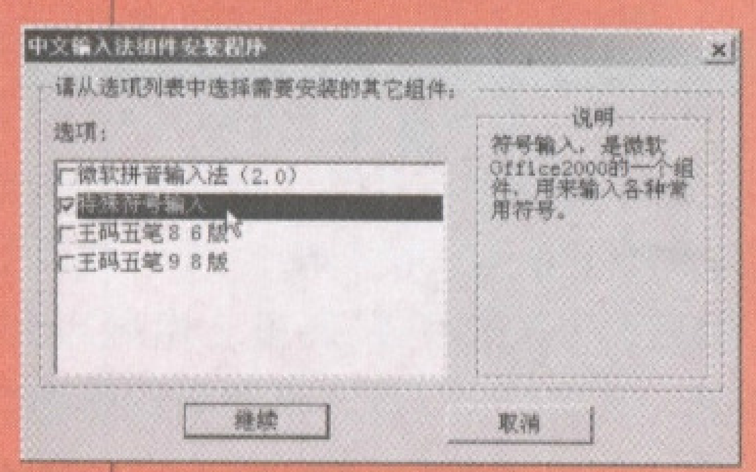

图 1

图 2


图 3


图 4

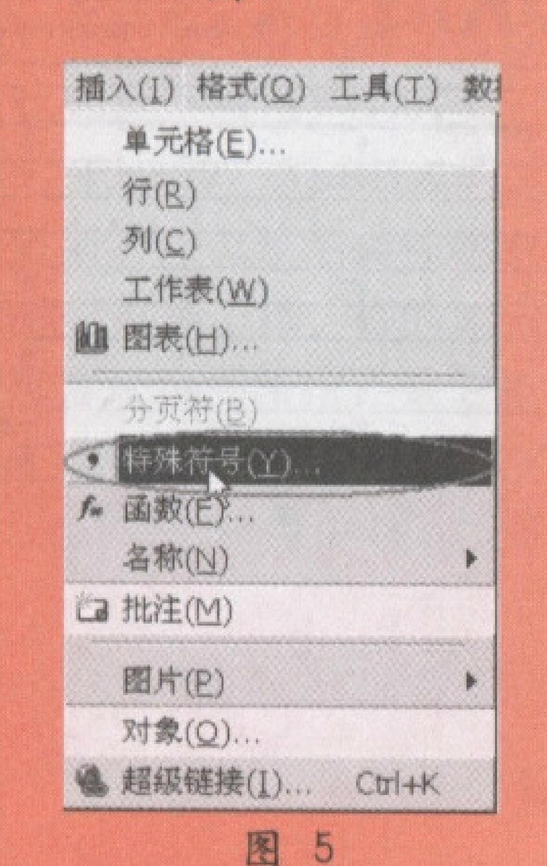


图 5

现在微软拼音输入法已经升级到了 3.0。一般来说，高版本软件的功能都要多于低版本软件的，但有时这个定理是不成立的，如微软拼音输入法2.0 就可以实现 3.0 版本不具有的三个功能。

一、用鼠标写字

我想不是每个人打字的速度都像我们打字员一样快，而且有些字有的人还打不出来，这时候如果输入法能够支持手写板，用鼠标来“写字”就好了。其实，在微软拼音输入法 2.0 中就有这个功能（3.0 中并不具有）。如图 1，就是笔者正在使用鼠标写字的截图。是不是很酷、很方便？不过，大家要注意一个技巧，如果直接在 Windows 2000/NT/XP 中是无法安装的，因为 Windows 2000/NT/XP 中安装的是微软拼音输入法 3.0，所以会有错误提示（如图 2）。不过，不要理会，等“安装”完成后，会在桌面上生成一个“微软拼音及其它组件”的快捷方式，试着双击它，并选择“全部删除”命令（如图 3）。先将“内置”的微软拼音输入法 3.0 全部删除掉就可以安装微软拼音输入法 2.0 了。

二、让 Excel 和 PowerPoint 也有“特殊符号”

不知你注意过没有，我们通过 Word 2000 中的“特殊符号”的功能可以很方便地插入特殊符号，但是在 Excel 2000 和 PowerPoint 2000中却不能使用这些特殊符号。这时，你安装一下微软拼音输入法 2.0，并在弹出的窗口中选中“特殊符号输入”选项（如图 4）。安装完毕后，你会发现在 Excel 和 PowerPoint 中就有了输入特殊符号的功能了（如图 5）。

最后，笔者要告诉大家的是，这个安装程序无需从网上下载，它就在Office 2000安装1号盘的MSIME文件夹下，文件名为SETUP.EXE，而且是完全免费的。P

妙用 Windows 字体安装

■江苏　可乐小生

在默认安装完 Windows 后，系统中仅有楷体、宋体、黑体和隶书体共四种字库可供选用。而我们经常要美化一些Windows程序，这就提出了对字体的更高要求。现在有许多 TrueType 字库的制作商们，都提供精美的 TrueType字库，只要我们将它们安装到 Windows 系统中就可以立即被所有的 Windows 识别和使用。其实，有时使用 Windows 字体还能够为我们完成一些意想不到的任务呢。

一、多个 Windows 系统共用一套 TrueType 字库

许多计算机用户都想在自己的计算机上安装多个 Windows 操作系统，以满足不同的要求。而在 Windows 下字库不安装，即不复制到 Fonts 目录下是不被 Windows 识别使用的，因此一般拥有这些精美字库的 Windows 都显得非常大，我们可以通过一定的方法让多个 Windows 操作系统共用一套 TrueType 字库，从而节省出大量的硬盘空间。

1. 将有 TrueType 字库的光盘字库文件拷贝到硬盘的某一文件夹下，如 D:\Fonts 下；

2. 启动资源管理器，进入如 D:\Fonts 下，全部选中 D:\Fonts 下的所有 TrueType 字库文件；

3. 用鼠标的右键拖动它们到 E:\PWINME\Fonts 系统字库文件夹下；

4. 松开鼠标的右键，并在滑出的菜单中选择“在当前位置创建快捷方式”（图1）；

5. 对于其它版本的Windows，待启动后，进行同样的操作即可使几个Windows使用同一套字库。

二、使3D Studio MAX显示数字

3DMAX是一套功能之强大、可以实现你所能想象到的任何三维模型及动画的软件。但是，它是一款西文产品，在中文平台下使用时，我们会发现在它的数字输入框中无法显示和输入数字，这给我们使用带来了很大的不便。其实，只要我们找到一个名为S12SYS.ttf或S12SYS.fon的字体（在Windows NT的光盘上有），然后在DOS下将它拷贝到Windows的Fonts文件夹下（请不要在字体文件夹中安装，因为系统一般情况下会拒绝你安装），再重新启动机器，进入3DMAX环境即可使其显示数字。

三、嵌入TrueType字体

在Windows下有许多精美的TrueType字库，我们可以利用它来制作出精美的文档，但是在Windows下，字库是属于系统资源而存在的，如果你使用了一个对方系统上没有的字库，则Windows会自动以系统默认的字库来代替，这时候原先的效果就会大减。

而在Word 2000中有一项嵌入字体技术，它能够将一篇文档和该文档所包含的字体结合成一个文件，以便传输到另一台计算机上。嵌入字体保证了在传输的文件中所使用的字体能够显示在接收文件的计算机上。只要我们单击“工具”菜单中的“选项”命令，再单击“保存”选项卡，然后选中“嵌入TrueType字体”以及“只嵌入所用字符”复选框即可（图2）。P

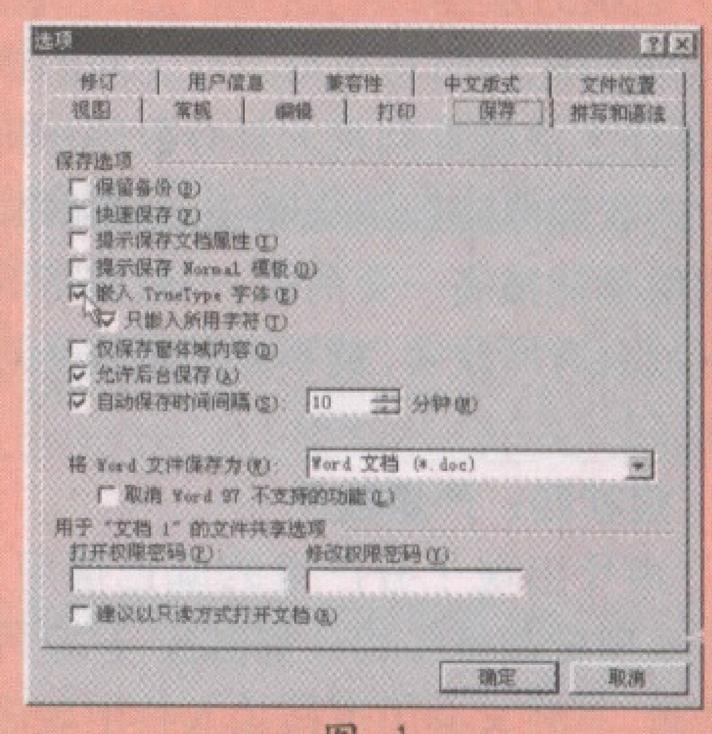


图 1

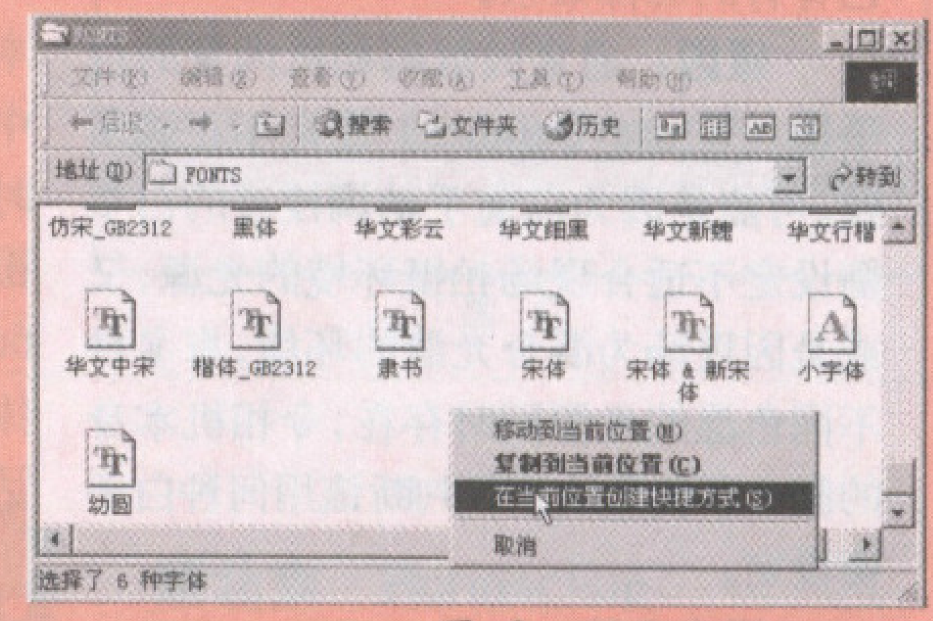


图 2

数码相机拍摄常见问题解决方案

■江苏　方靖

“相片模糊、焦点不正确、相片又偏色……唉！”对于一个初用数码相机拍摄的新手来说，以上的情况可能真的会经常发生。的确，虽然用数码相机与用传统相机的基本拍摄理论大致相同，但因相机本身结构上的差异，即使你对传统拍摄已有一定心得，当拿着一部数码相机开始拍摄时，还是有一些要注意的地方。下面就为大家介绍七种数码摄影最常遇到的问题，并提供适当的解决办法。

症状一：室内拍摄模糊不清

晴朗天气在户外拍摄，一般相片效果都不会有大问题。但拿到室内利用自然光拍摄，相片就常常变得模糊不清，开闪光灯拍摄又怕影响现场气氛。

原因：因室内光线一般较户外暗，若不想利用内置闪光灯拍摄破坏现场气氛，相机的自动曝光系统就会自动将镜头的光圈值开到最大，同时也会将快门值调得较慢。在慢快门的情况下拍摄，只要有轻微手震，或被拍摄的人物有少许移动，就会令相片变得模糊不清。

解决方法：

1. 将相机安装于一支脚架上拍摄，就可避免出现手震情况。

2. 调高相机的ISO感光值，一般数码相机都起码有ISO100至ISO400感光值供用户调节。只要将ISO感光值调至ISO400或以上，室外拍摄时的快门值也不需设得太慢，即使手持相机拍摄一般都可降低相片模糊的情况。不过要注意一点就是ISO感光值愈高，相片上出现的杂讯就会愈多，影响效果。

症状二：焦点不正前朦后清

日常拍摄生活照，常常遇到当被拍摄的人物不在画面中央时，就会出现背景清楚但主角反而朦胧以及暗淡无光的情况。

原因：出现前朦后清的尴尬情况，主要由于拍摄时没有将相机的对焦点对正想拍摄的人物所致。因为大部分数码相机的对焦点都会预设在画面中间，所以当被拍人物不在画面正中，而使用者又没有以正确手法处理，相机的自动对焦及测光系统便会错误地把背景当作想拍摄的主体，导致被拍人物朦胧不清或暗淡无光。

解决方法：

1. 先将画面中央的对焦点对正想拍摄的人物面部，半按快门按钮完成对焦及测光程序，按着快门按钮不放，横向移动相机至想拍摄的构图。

2. 如数码相机本身拥有不止一个对焦点的话，只要直接将对焦点调校至想拍摄的人物上；或者利用相机本身的自动对焦功能，自行选择以距离最近相机的一点作为对焦点，也可达到同样的效果。

症状三：整体效果暗淡无光

虽在户外拍摄，但相片整体效果仍然偏暗，被拍人物当然就更加暗淡无光啦！打开闪光灯拍摄又怕会过亮，牺牲了现场环境的自然光线。

原因：天色灰暗，现场环境光线不足，又或光源并非向着被拍人物的一方，都会出现相片偏暗的情况。

解决方法：

遇到此种用与不用闪灯之间的情况，最佳方法就是利用大部分数码相机都有内置的曝光补偿功能了。只要将曝光补偿功能推高一至两级，一般偏暗的情况就会有所改善，就不需动用闪光灯拍摄了！

症状四：严重偏色

相片出现十分严重的偏色情况，最常出现就是整张相片都偏蓝，在室内拍摄时，有时又会出现被拍人物出现面色青青的恐怖效果。

原因：通常因数码相机内置的白平衡（White Balance）设定不正确所致。可能是因为以前手动调校过的白平衡设定不适合现场拍摄环境的光源，又或是因现场为混合光源的环境，有多种不同色温的光源同时存在，令相机本身的测光系统无法正确判断该用何种白平衡设定。

解决方法：

只要手动设定好正确的白平衡设定即可。一般数码相机都可让用户手动调校多种不同的白平衡设定，配合不同色温的光源，一般分为太阳光、灯泡光、光管光、闪光灯光等。一些较高级数的机种，甚至可让用户手动调校色温值，如3000K、6500K等的数值，用意就是当遇到混合光源的现场环境，就可直接将色温值调校到最佳效果。

症状五：近距拍摄效果不好

看到面前的花朵很美，想用数码相机拍下来，谁知出来的相片却模糊不清，很多时拍摄其它体积细小的东西都有如此情况。

原因：相机与主体之间的距离太近，同时又没有激活大部分数码相机都有的Macro近摄功能。

解决方法：

1. 激活数码相机的Macro近摄功能。

2. 查阅数码相机说明书，查看相机本身的拍摄范围，一般在详细的规格表中都有提到。通常可看到分为一般拍摄时的拍摄范围和Macro近摄时的拍摄范围。例如Macro时的拍摄范围是0.2-0.6m。即使激活了Macro功能，镜头与主体之间的距离都不能近过20cm，不然的话相片就会模糊不清了。

症状六：动态效果不理想

当拍摄快速移动的人物或对象时，常常出现模糊不清甚至完全拍摄不到的情况。

原因：一般都是因快门值设定不够快，以及没有完全掌握按下快门键与真正拍摄之间的时间差距。

解决方法：

1. 利用部分数码相机拥有的快门先决（Tv）拍摄模式，自行调校至更高速的快门值，如1/500秒，甚至1/2000秒等，快门愈快就愈能捕捉高速移动的主体。不过快门可设多快，还要视现场环境的光线是否足够。在光线不足的情况下，快门设定得过快会令相片变暗。

2. 使用大部分中高档机种都有内置的高速连拍功能，一秒之内就能拍数张相片，配合较高的快门值设定，在数张相片中一定能选得一张最合心意的。

症状七：晚间拍摄有人无景

在夜间拍摄人像，必须利用内置闪光灯才能拍摄，但背后美丽的夜景在相片上消失了，非常可惜！

原因：利用内置闪光灯拍摄，快门值就会自动调得较高速，因曝光时间不够，因此背后光线较弱的夜景，就没能很好地拍在相片中。

解决方法：

1. 将相机安装于脚架上，再利用Tv快门先决功能，调校快门至较慢速度，如1～2秒等，长时间曝光令被拍人物背后的夜景重现。不过在曝光中途被拍人物就绝不能动，否则就会变得模糊不清。

2. 利用数码相机的Slowsync闪光灯模式，在闪光灯拍摄后，继续曝光一点时间，令背景的微弱光线也能拍摄下来，这样便可保证被拍人物及背后夜景都能清晰地重现于相片中。不过如发现背景仍有模糊情况，则可能仍要将相机安装在脚架上拍摄。P

用好软件文字校对功能

■北京 Runner-up

使用电脑打字虽然方便，但是谁也不能保证打出的字没有不出错的时候。但现在很多软件都内置文字校对功能，只是大家平时忽略罢了。平时注意使用文字校对功能，对于提高你的文字正确和准确率是很有用的。下面以常用的软件进行介绍：

一、FoxMail 4

不可否认，国人学习电脑的一个最大障碍就是English问题。如果我们写的信件中有一大堆英文错误被别人一一挑出，那同事和领导怎么看你？其实，当我们使用FoxMail写完信后，不要忘了点击一下“拼写检查”钮（或者选择“编辑”→“拼写检查”命令），如果你的E文中有错误的话，那就会弹出如图1所示的窗口，并显示出建议更改的单词，允许你进行更改或忽略，这样一来就方便多了。当然，如果再外挂一个金山词霸即时翻译的话，那效果就更棒了。当然了，FoxMail也会查出不符合中文语法的错误，并会提醒你的。

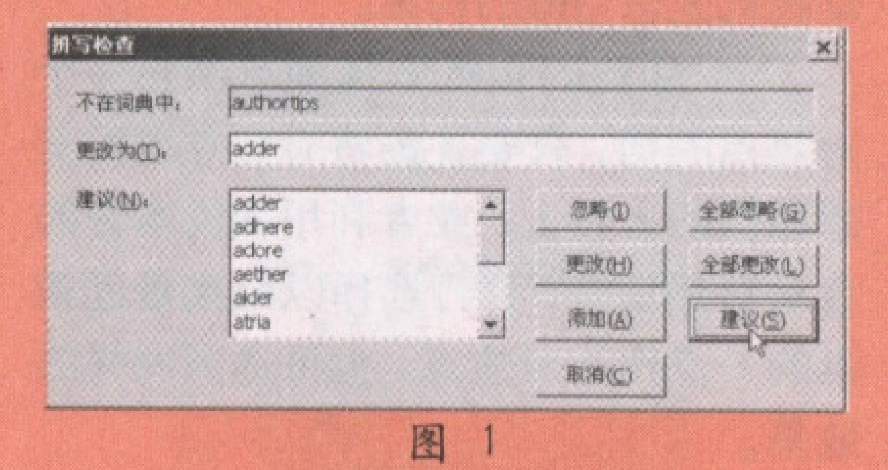


图 1

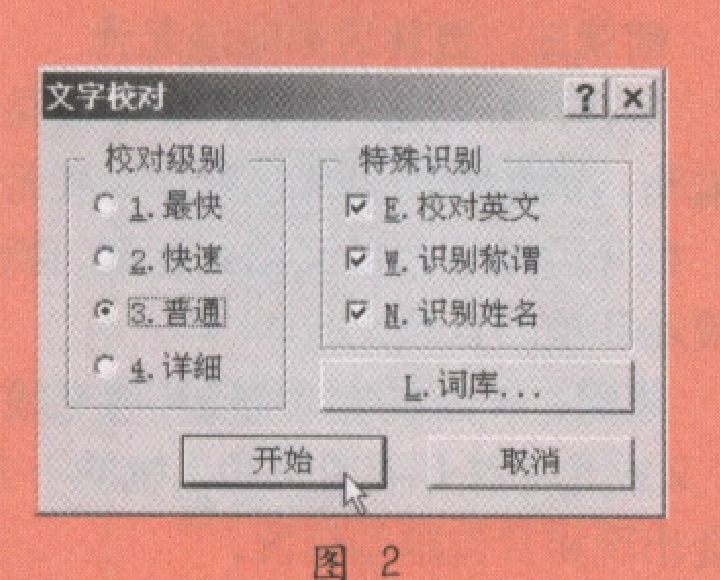


图 2

二、WPS 2000/Office

WPS 2000/Office内置有文字校对功能，只要我们选择“文字”→“文字校对”命令或者直接按下F4键即可进行校对（如图2），从中我们可以选择校对级别、

校对英文、识别称谓、识别姓名，还可以选择不同词库，从而可以保证单词的精确度。

三、Word 2000/XP

Word 2000/XP是字处理软件中的大哥大，使用它的人很多。在写完一篇文章之后，我们也可以选择“工具”→“拼写和语法”命令或直接按下F7键即可弹出如图3所示的校对窗口。从图3中可以看出，校对功能相当专业，我们除了可以选择各种英语字典，还可以进行语法检查。同时，Word也会将建议的单词放在列表框中，供你参考。

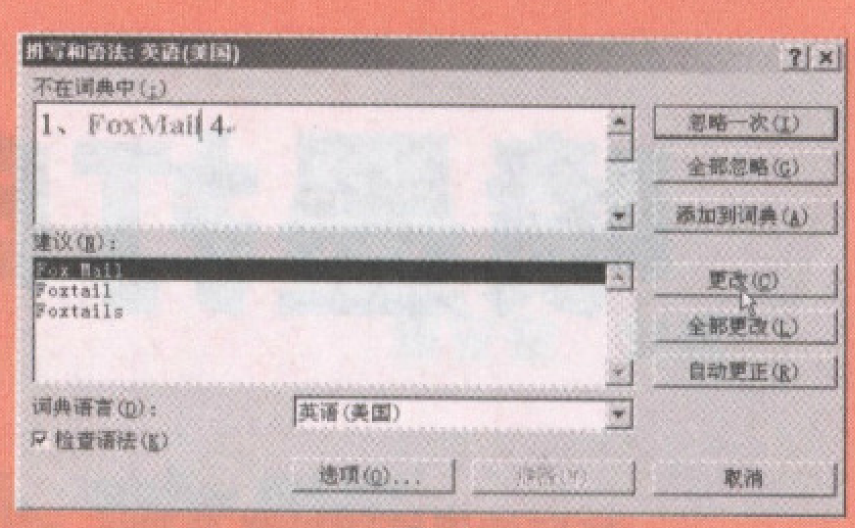


图 3

四、ICQ

ICQ是使用非常广泛的即时通讯软件，我们一般都通过它来与世界各国网友交流，所以这时的英语就显得相当重要了。如果英语水平不行，打出很多错单词，那网友就无法理喻了。：）不过，不要紧张，在ICQ的消息窗口中有一个Spelling check按钮（如图4），可以对你输入的文字进行拼写检查，如果发现可疑或不对的就会提醒你，保证你在网友前不丢面子，而且可以畅谈无阻。大家在点击“Send”钮前不妨按一下这个“Spelling check”钮。P

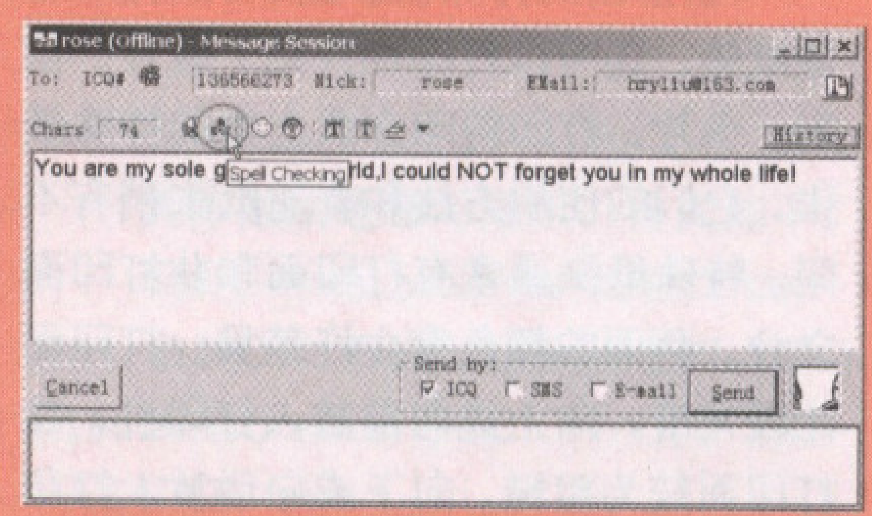


图 4

在DOS下操作回收站

■北京 Runner-up

回收站是Windows系统中的一个重要组件，它给了用户一剂“后悔药”，允许我们恢复误删除的文件。但是，由于种种原因，我们必须在DOS下删除或恢复回收站里的文件怎么办呢？没关系，笔者对这个问题进行了一番研究，现在整理成文告诉大家。

一、在DOS下恢复回收站中的文件

当我们把一些文件误删除后，发现无法进入Windows时，这时候我们就必须在DOS下从回收站中恢复文件了。重新开机进入DOS模式（如果有必要可以使用软盘或光盘启动），在DOS提示符下键入CD RECYCLED后进入到C:\RECYCLED 文件夹下，这是一个隐藏目录，我们要恢复的文件就放在这里头（如果你要恢复的文件原来在D盘，相应的目录是D:\RECYCLED，以此类推）。用DIR/A命令可以列出一堆DC开头的隐藏文件（DC1.txt, DC2.com ……），这些就是要恢复的文件。

但是由于Windows在把文件移至回收站时把文件名给改了，所以还需要找回原来的文件名。原来的文件名可以从RECYCLED目录下的INFO2文件中找。INFO2是一个二进制文件，每一个被删除的文件在INFO2文件中有一段记录（800字节），其中可以找到文件名，其他的信息都不是ASCII字符，我们也不用关心。而且文件名按顺序排列，第一个文件名就是DC1.* 文件原来的文件名，后缀名保持不变。如果被删除的是目录，在RECYCLED下就有一个叫DC???? 的目录，用同样的方法可以找回原来的目录名。但是恢复起来远没有在Windows下恢复得那么方便，大家必须要有耐心。

二、在DOS下删除回收站中文件

有时候，我们对于的确不需要的文件也要进行真正的删除操作，以免占去太多宝贵的硬盘空间。一般情况下，我们都是通过右击“回收站”再选择“清空回收站”命令来删除。据笔者使用发现，有时“回收站”里文件比较多，删除需要一定的时间，看着硬盘灯长亮，听着那清脆的硬盘声，心里真有些……而且有一些文件还顽固不化，根本删除不掉！其实，我们完全可以在DOS下快速、彻底地删除掉“回收站”中的文件。具体方法如下（以下操作假设Windows安装在C:\WIN98 下，如果你的Windows安装在不同的文件夹下，请自行修改）：

1. 单击“开始”→“运行”，在运行对话框中填入“COMMAND”，进入DOS窗口；
2. 拷贝 C:\WIN98\COMMAND\DELTREE.exe C:\ 目录下；
3. 通过CD命令进入C:\RECYCLED 文件夹（DOS下叫目录）；
4. DELTREE /Y *.* >MUL ；
5. 键入EXIT退回到Windows中。

以上操作也可以制成一个DOS的批处理文件，但是在使用前一定要三思！因为使用此法将会造成你在回收站中的文件永远找不回来！

喷墨打印常见问题巧解决

■江苏　余杰

一、如何使用特殊纸张

新推出的打印机，不仅可以打印普通纸张，还可以打印照片纸、胶片、信封、卡片，打印转印介质之类的特殊纸张，它们的使用方法和普通纸张稍有不同。特殊纸张通常有打印面和非打印面之分，两面的颜色有少许差异。打印面比较光滑，向上或向前放入打印机，非打印面较为粗糙，向下或向后放入打印机。还有一些特殊介质有不同的识别方法，甚至打印时要有垫纸来铺着底层。打印前一定要看说明书，无论你对打印机多么了解，都不要忘了看说明书，老手往往在不经意时犯了严重错误而不自知。

特殊介质同时在打印数量上也有严格限制，其一叠纸的厚度比一叠普通纸的要小，某些介质一次只能打印一张。打印宽度调节杆也要遵循纸张规格，以便进行上方固定，保持进入打印机的通路不变。特殊纸张使用特殊材料制造，价格昂贵，而且容易受到温度、湿度和阳光影响，用完最好马上放回包装盒，防止纸张发生变化。

二、如何处理打印机不能认出的纸张类型

现在的打印机拥有智能识别，可以辨认打印机上放置的纸张，若是纸张太暗，而且有痕迹、污垢，打印机无法正常识别，就会用缺省的低画质模式输出。遇到此类情况，可以选择手动识别纸张，让照片纸等特殊介质多吸收些墨水，提高打印质量。

三、为何打印字样会出错

如果在打印的时候，遇到字符重叠、打印不完整、文本扭曲等情况，可尝试使用以下方式修复。

去除软件操作不当导致的失误，检查文件，找到制作时的排列问题。

重新安装打印机的驱动程序，修复资料传输的错误。

重新安装打印字库，常见于磁盘簇丢失造成的文件损坏。

重新启动打印机，清除所有打印任务，防止打印中断电造成的缓存资料出错。

把打印设置为缺省值，避免纸张、边界设置错误而导致的文本不完整。

四、为什么打印机经常卡纸

除非打印机的纸张传送机械出了问题，光滑整齐松开的打印纸，放入打印机是基本不会出现卡纸现象的。打印之前，不要放太多纸在打印机内，而且用调节器固定纸张宽度，就能减少卡纸的几率。一旦遇上卡纸，立即关闭打印机，打开前面板，缓慢取出打印纸，千万不要带电强行拉扯。P

让你的破光驱回光反照

■山东　realrocking

——转速杀手 Nero DriveSpeed

图 1

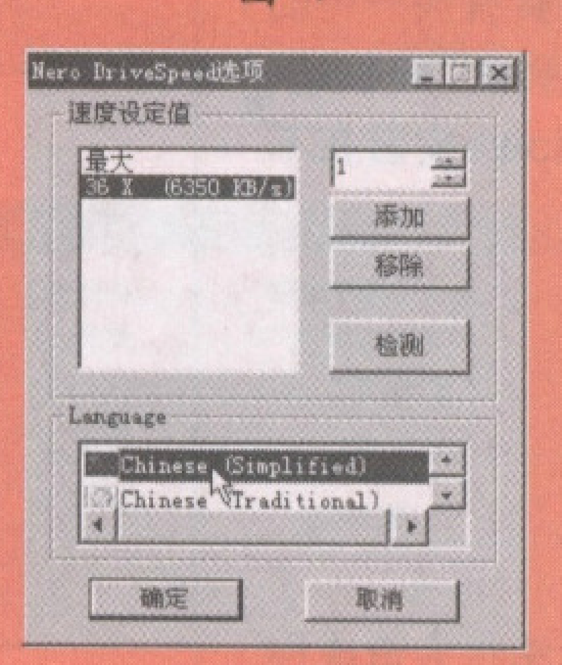


图 2

完啦，我的光驱又要寿终正寝了！眼看着越来越多的光盘开始无法顺利读取。脆弱的光驱，只要你用了一年左右，就会明显感觉到其力不从心。

就在这个时候，笔者偶遇一月光宝盒——破光驱的转速杀手Nero DriveSpeed！让你不花一分钱就可以拯救曾经为你操劳的CD-ROM。这个Nero的字眼，相信大家应该比较熟悉。不错，这个Nero DriveSpeed正是NERO公司专门开发的光驱提速软件。你完全可以通过软件调整的方式，达到一定程度上超频CD-ROM光驱的效果，从而使你的光盘成功读取率提高。免费的好东东，可要试一试呀！

在你顺利安装好该软件后，就会在任务栏出现一个小巧的光盘图标。双击它就可以打开一个具体的设置窗口（如图1），显示了光驱的型号。瞧我的，它就测出了是源兴的36速。初始界面，满篇的洋文，自然很不爽。不过软件开发者想得很周全，内置了多个语言版本，包括简体中文（实在难能可贵）。当你点击“OPTION”后，在弹出的窗口中，你会看到迎风飘扬的五星红旗。先别急着关闭呀，在这个窗口中，你就可以进行转速的超频喽！将那个初始为“1”的数字调整到你想要的数字（40还是50？如图2），自己随便定吧！然后点击“添加”，它就会出现在左边的窗口中。不过经笔者测试，并不是对每个光驱都可以发威的，还是要看看你的运气啊。另外，笔者发现“旋转停止时间”也是个很有用的功能。我的光驱默认是无限！其实这样很不好，万一遇到一张真正的烂碟，光驱才不管自己的磨损度呢，会一直无限地读下去，这样会严重损坏光驱。笔者强烈建议还是设一个数值吧，绝对有利于你的CD-ROM啊！在前面的选项中，还可以设置是否启动时运行、启动时最小化等。P

手机发送E-mail全攻略

■安徽 刘成

E-mail确实为我们的生活带来了方便，但是由于大家一般不可能时刻在线，所以常常会错过一些紧急重要的信件！其实只要你拥有一部普通手机（不一定是WAP手机）就可以随时随地接收和发送电子邮件，让你纵横商海得心应手。作为一种新的流行时尚，用手机收发Email如今已经蔚然成风，成为互联网上一道亮丽的风景线！

一、用普通手机发送E-mail

普通手机只要能发短消息，就可以向Internet上任何地址发E-mail，无需你投资、无需上网，发送费用按照发短消息的标准，每封E-mail作为发一条短消息收费。其原理是利用网站提供的免费手机到E-mail网关服务，先按一定的格式编写好短消息，然后把短信发给网关，最后由网关把你的E-mail发到收件人的邮箱。

目前许多网站都提供了这样的手机到E-mail网关服务功能，大多免费，例如国内的有263首都在线，国外的有意大利BEWARE科技公司的eXcell网站。

1. 利用263首都在线E-mail网关（网关号码“13501078492”）

先在手机上按如下的格式编写短消息：

E[]someone1@abc.com, someone2@def.com[]Emessage ([]f:Efrom)

格式说明：

上面的“E”大小写均可；“[]”表示空格；

“someone1@abc.com, someone2@def.com”表示接收者的E-mail地址（可以一信多投，收信人E-mail间要用逗号分隔）；

“Emessage”表示邮件内容；

“([]f:Efrom)”是可选项，表示E-mail的发信人的邮件地址，如果没有填写，系统会默认以用户的手机号码作为发信人。

例如：E[]lacl@sian.com[]this is test[]f:lacl@telekbird.com.cn 表示将信息“this is test”发送给lacl@sian.com，发信人是lacl@telekbird.com.cn 。

按照上面的格式将E-mail编辑好之后，就可以将短信息发送给“13501078492”(按短信资费标准收费)，这样就把E-mail发出去了。

2. 利用eXcell的E-mail网关（网关号码“+393388641732”）

意大利BEWARE科技公司也免费提供了手机到E-maill的网关服务，提供服务的网站是: http://www.excell.to。它为用户提供通过手机向eXcell注册，用户E-mail登记、收件人回复E-mail地址、是否显示发件人手机号码及邮件组等功能。

只要你用手机向网关号码“+393388641732”发送一条消息（完全免费），对方一般在几分钟内即可收到E-mail，有时因为网络拥挤可能会有所延迟。

eXcell服务可以使用的国家和地区有：中国大陆、中国香港、安道尔、澳大利亚、奥地利、阿塞拜疆、比利时、克罗地亚、捷克、丹麦、爱沙尼亚、芬兰、法国、德国、希腊、匈牙利、冰岛、印尼、以色列、意大利、立陶宛、马其顿、荷兰、新西兰、挪威、菲律宾、波兰、葡萄牙、乔治亚、罗马尼亚、俄罗斯、哈萨克斯坦、塔吉克斯坦、乌兹别克斯坦、新加坡、斯洛伐克、斯洛文尼亚、南非、西班牙、斯里兰卡、瑞典、瑞士、土耳其、英国、美国、加拿大、南斯拉夫。

具体做法是编写短讯，格式如下：

EMA email_address subject content ANON OFF/ON REPLYTO myemail@domain BCC ON/OFF SIGNATURE text

格式说明：

以E-mail或EMA开头；

subject为邮件主题，可以省略；content是EMAIL的内容；

ANON OFF/ON表示是否显示手机号码，OFF不显示，ON显示，系统默认为ON；

REPLYTO myemail@domain表示收件人回复EMAIL地址设定；

PASS password向eXcell注册密码；

BCC ON/OFF是当用户在eXcell填写了自己的E-mail地址后，选择该项可实现将自己发出的E-mail拷贝一份到自己的E-mailL信箱（OFF不拷贝，ON拷贝，系统默认OFF）；

SIGNATURE text在eXcell填写一份，每次通过手机发E-mail时，系统都将签名自动添加到信尾。

eXcell还能提供邮件组功能(Aliases)，用户可以在eXcell中组织自己的不同E-mail地址组，给它们起不同的名字，例如Office。“EMA office subject text”即可发信息给office组中的所有人。

eXcell也能够提供历史记录查询(SMS log)，用来记录用户最近发送的E-mail和发送状态。

例如要给lacl@sina.com发送内容为“this is a test”的E-mail，则写成“EMA lacl@sina.com this is a test”，然后发送该条短讯给“+393388641732”，发送完成后即可静等回音了。

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn



客座专家 龚胜 苏旗

读者 天下问： 我的电脑采用了赛扬366、磐英ATX主板，使用一直正常，最近我发现只要一打开电源，无需按POWER键，机器就会自行启动，不知这是什么原因，我已将主板BIOS设置中的“掉电后重启”选项关闭了，请问如何解决？

答： 很多磐英ATX主板都存在此问题，我曾就此问题询问过该公司的技术人员，他们的解释如下：ATX主板重要的特点之一就是只需一个开机脉冲即可启动，磐英主板生产地在台湾，而销售范围覆盖全美、亚洲、欧洲，因此，磐英公司采用了通用型生产方式而放弃了专用型生产方式，对销往全球的产品使用通用的生产标准。大多数国家的民用电压为110v/50Hz，而我国则为220v，明显高于国外其他地区，所以，开启电源时造成瞬间电流过大，形成一个开机脉冲，故而会自动启动。此类现象属正常范围，由于主板内部有RC保护电路，因此不会对主板及其它硬件造成任何损伤，请用户放心使用。

四川 龚胜

读者 Camel问： 为何PCI声卡在我的主板上总是无法正常使用，怎么也无法安装好驱动程序，而换到别人的机器上就能正常使用，请问原因何在？

答： 由于系统可用中断资源IRQ的不足，现在有一些带PCI槽（尤其是最靠边上的那个插槽）的主板不能使用PCI声卡、PCI内猫及PCI网卡等，需要中断IRQ的PCI主（master）设备。请将声卡换到其他PCI槽再试一下往往可以解决此问题。另外，要注意PCI设备当前所被分配的中断IRQ并没有与其他设备冲突。常见已分配（不可使用）中断IRQ如下：

IRQ 3 COM2串口2
IRQ 4 COM1串口1
IRQ 6 FDC软驱控制器
IRQ 7 LPT并口
IRQ 9 ACPI
IRQ 10 USB控制器
IRQ 11 AGP显卡
IRQ 12 PS/2鼠标

若出现PCI声卡、网卡无法正常安装的情况，我们可以在主板BIOS中进行设定，关掉不用的设备（比如COM2口通常可屏蔽掉）以释放其占用的中断，解决此类问题。

四川 龚胜

读者 李海心问： 我的Windows XP不知道为什么，安装好以后就找不到在Me中常见的快速启动栏了，请问我该怎么办啊？

答： Windows XP在默认安装时就没有提供快速启动栏的显示，不过把它调用出来并不难，首先，把鼠标移到任务栏的空白区域，然后单击鼠标右键，从弹出的菜单中选择“属性”，在弹出的窗口中再选择“任务栏”选项并打开“任务栏外观”栏目，然后把

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn

晶合后院赛瑜亮问： 在《新剑侠情缘》中总共有多少个结局？俺玩了一个星期只玩出了3个！

答： 一共7个结局。

第1种结局：自己没当盟主，孤独一生。（条件是不当盟主就行了）

第2种结局：与何员外女儿何梅结婚。（条件是只要选择同她结婚就行）

第3种结局：与杨瑛结局。（条件是要选择追杨瑛，还要当盟主，就行了）

第4种结局：自己自裁了。这个也可以不算结局。（条件是没在一定时间内到达凤凰山救岳飞）

第5种结局：与张琳心结局。（条件是选择不追杨瑛，当盟主）

第6种结局：与杨瑛一起去风波庭救岳飞，一统河山结局。（条件是第一不能杀张风，第二去长白山，不能抢人参，第三张如梦与南宫飞虹两人对打时谁都不能打死谁，这里只要躲着不和她打，耗一定时间就行了，第四在临安的妓院，与秋雨说话，答应她帮他找刘云，她会给你一红玉，一定要拿，而且一定要给刘云，最后当盟主）

第7种结局：自己一人去风波庭救岳飞，一统河山结局。（条件和结局6一样，就是不当盟主）

晶和后院 MGA-G200

晶和后院 青帝太皓问： 《武林群侠传》中我找到了丐帮的老巢，但是他们怎么不让我加入他们一起去灵隐寺救人？这样情节就不能继续了……

答： 进屋后要往前走几步才会触发剧情。

晶和后院 向钱一飙

“显示快速启动”的复选框选中，确定后即可发现快速启动栏设置好了。

湖南　苏旅

读者　ZhouDan问：我购买了一台家用摄像机，现在想把拍摄的东西变成VCD光盘，请问需要购买些什么东西？我已有一台4速的刻录机了。

答：要制作VCD的话，必须把摄像带上的内容转换到电脑中，成为视频格式文件后才能通过CDRW-ROM输出制作成VCD。首先，要了解你所购买的摄像机是数码类型（MINI DV及D8）还是模拟类型（Video8及Hi-8）的。前者特别是DV机是目前的主流产品，不但支持数字信号的传输（家用一般可购买廉价的1394数字信号转换卡），而且也支持模拟信号的传输（即一直流行的AV视频卡或各类支持所谓带AV IN功能的显示卡）；而后者仅支持模拟信号的传输，由于模拟信号在传输过程中会因各种原因导致信号衰减（廉价的家用AV视频卡和那些廉价AV IN的显示卡更容易导致这类问题），因此效果远远不如数字信号传输的效果好（同等档次价位下）。如果你购买的是数字摄像机，建议使用1394卡进行数字信号的传输，这样可保证DV视频数据的传输质量，而且家用的话，价位较为合适，当然专业制作就不必如此“寒酸”了。摄像带内容转换到硬盘上成为视频格式文件以后，还要经过一定的编辑制作才能完成一部作品，至于相关的制作软件，家用的话可以使用Ulead的绘声绘影5.0中文版，不但带有较为强大的制作编辑功能，而且使用简单，还支持多种视频格式文件的生成与转换。当然，水平高点的可以考虑试试Adobe Premire 6.0或Ulead Media Studio 6.5。制作VCD的话，在视频信号开始传输编辑的时候就应该选择VCD PAL格式，这是适合国内用户使用的，经过编辑制作后生成的VCD文件均为MPG格式，VCD格式的文件兼容性好，效果类似Video8和Hi-8，但肯定不如数码DV机的500线高质量画面，不过配合好的压缩编码程序，DV格式文件压缩出来的VCD格式效果一般也很好的。

最后就是将制作好的MPG格式文件刻录成VCD，这方面的制作软件推荐只用NERO BURNING ROM和WINONCD，它们都是制作VCD光盘的好帮手。当然，一台刻录机也是必不可少的，你的刻录机虽然只有4速，但我认为已经够用，因为VCD的刻录并不需要很快的速度，片面追求过快的速度容易导致信号速率的丢失，从而导致刻录失败。至于刻录盘片的话，因为目前市面上各类盘片鱼龙混杂，可多买几种品牌的盘片试试，TOSO、RIKEK、数码多等价格便宜，质量都不错，我所使用的是先科CDR，感觉也还可以。

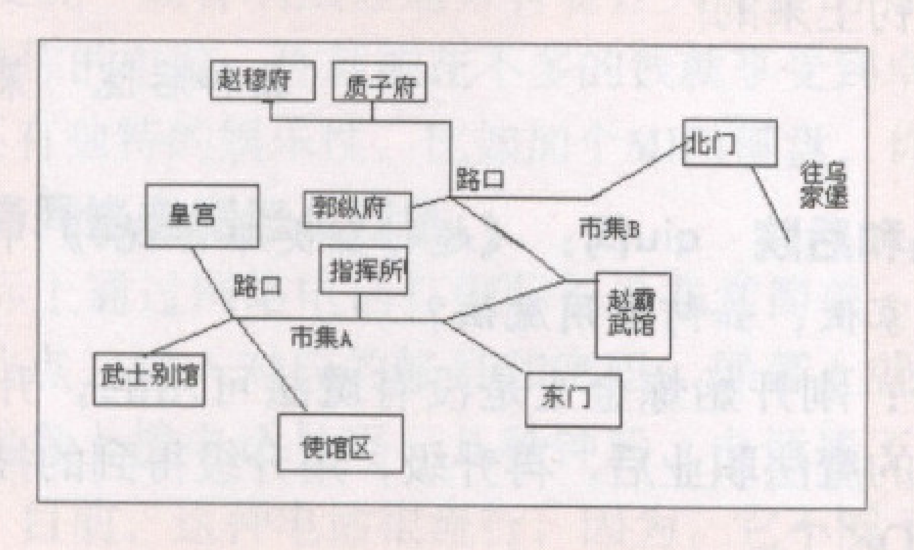
湖南　苏旅

读者　科比问：最近遇到一个很怪的问题，我的电脑被同学修改了一下，结果屏幕上的有几个图标似乎都死掉了，用鼠标去看，点击左键不能运行，右键也不能弹出菜单。我看了一下系统进程，也没发现什么可疑软件情况，这是怎么回事啊。

答：如果我没猜错的话，你的电脑被人玩了一下恶作剧，对方制作了一个带有图标类型图案的墙纸，然后用它来替换桌面上的原有墙纸。这样就给用户造成了图标出错的错觉，用鼠标操作当然是没有反应了。解决的

晶和后院　蔡包子问：《寻秦记》里的质子府在哪儿？攻略说在B集市的上面，可赵穆家前面只有个军事重地，没看见质子府？

答：具体走法请参看图片。



晶和后院　MGA-G200

晶和后院　美丽人生问：我有一套FIFA 2002，装上它之后却玩不了……

游戏情况：安装在专门安装游戏的E盘上，剩余空间8G左右。

机器情况：赛扬733，128M内存，40G硬盘，GeForce2 MMX 64，50速光驱

症状：安装好了以后开始玩，FIFA的标志出现以后，开始全屏切入白色画面，只是白色，硬盘灯在闪烁，大约1分钟时间，屏幕跳回桌面，有时候跳回去以后桌面会变成640×480，有时候跳回去是正常的桌面！但就是玩不了！

答：用的是Win98吗？据我所试，Win2000玩不了。另外有些GeForce2 MX的驱动可能与FIFA 2002有

应用

办法很简单，用新桌面替换当前桌面即可解决问题。

湖南　苏旅

读者　郭海问：我用WinZip 8.0 的时候，发现这样一个问题，每次使用时，程序总是跳出一个窗口，什么意思啊？而且我想把一个大的文件分批压缩到1.44MB软盘上，请问WinZip怎么能做到？

答：你描述的跳出窗口状态过于简单，一下不好判断，估计是程序要求注册的提示画面，需要输入正确的注册码后才能获得WinZip的完整使用功能并消除注册窗口的影响，由于WinZip属于共享软件，注册码是需要直接向软件公司购买的。至于分批制作软盘压缩，WinZip 8.0并没有提供这种功能，需要升级到最新的8.1后才能使用，不过其他的压缩软件如WinRAR、WinAce 等都带有这种分批功能。

湖南　苏旅

读者　Winder问：最近我找到一些老游戏，是在DOS下运行的，可每次存盘时，总是提示说不能执行，然后就跳出游戏，甚至死机，我查杀了病毒，发现也没什么问题啊。

答：我估计是该游戏的文件属性设置出了问题，存档文件被设置成了只读（Read Only）属性，因此游戏不能存盘，出现错误也就难免了。问题解决很简单，在Windows模式下，找到该游戏的目录（或选择该目录全部文件），然后查看其属性，将只读属性去掉即可。如在DOS模式下，可进入该游戏目录，然后键入attrib -r *.* 命令行也能解决问题（前提是attrib命令文件存在）。

湖南　苏旅

读者　Akari问：近日机器出了点儿毛病，开机时，光驱和软驱的指示灯一直亮着，而且自检也不能通过，是什么原因？

答：遇到不能启动的问题，首先要检查是不是病毒引起的，可以用市面上流行的杀毒软件，如金山毒霸2002、NAV 2002或者AVP 4.0 等进行检查，别忘了在查杀病毒前将病毒库升级到最新的版本，这样才能够保证病毒检测的全面性。排除了病毒的影响以后，再检查光驱和软驱的数据线和电源线连接方向是不是正确，接触是不是良好。具体做法是将数据线和电源线拔出来，将线孔中的灰尘清理掉，再插上去，连线的时候要特别注意连接的方向。

湖南　苏旅

读者　风尘问：我的机器软驱在开机时总是长叫一声，但用起来似乎也没什么问题，请问是怎么了？

答：这是你的软驱在开机时自检的缘故，可以通过修改CMOS参数屏蔽来实现消声的目的。以AWARD BIOS为例，在开机时按Del键进入BIOS设置，选择Advanced BIOS Features，将“Boot Up Floppy Seek”后面的选项改为“Disable”，如果软驱使用频率极低的话，也可以在“Standard CMOS Setup”中将“Drive A”选为“NONE”，也可以禁止开机时自检软驱。当然，如果软驱在读取数据时时常出现问题，则可以怀疑是质量问题。

湖南　苏旅

娱乐

冲突，换个驱动程序试试看。

晶和后院　青春年华

晶和后院　青帝太晧问：《武林群侠传》里的观佛台在哪？还有大地图上好多地方我都进不去，为什么？

答：去峨眉山（在成都西南方！过一条河后就到），上山后再从左边下山，有个老渔翁，给他20条红鲤鱼，他送你去。

至于有些地方进不去，那要看看你选的是什么路线了！正派路线不能进邪教的地方！相反也是这样！

晶和后院　太酷　天使之音



晶和后院　日月星辰问：我最近玩《新倚天屠龙记》时，张无忌去钓鱼给纪晓芙治病，可是拿上鱼竿钓了一次鱼后，鱼竿上还有鱼饵，但是站到水潭前又显示没有鱼饵，请各位高手赐教！

答：先多挖几条蚯蚓！然后在水潭边用S/L大法，一定能钓上来的！

晶和后院　菜鸟大兵

晶和后院　qiu问：《超时空英雄传说3》中，那个叫陶的家伙，如何使用魔法？

答：刚开始炼金士是没有魔法可用的，升级转职成为别的魔法职业后，再升级，用升级得到的技能点数来学就OK了。

晶和后院　天堂鸭

编者按：元旦期间，《大众软件》与赛迪影视合作的电视节目《数字生活》正式启动，这是《大众软件》为读者们提供跨媒体全方位的信息支持的一种方式，采用更缤纷多姿的手段来表现电脑时代。《数字生活》将向观众展示并引导现代信息技术对生活、学习、娱乐、工作等各个方面的影响，以及未来的发展趋势。

数字生活

《数字生活》精彩内容

家庭走进数码港时代

在家庭数码时代，家用电脑将承担起家庭生活中的计算中心，存储中心和数字设备共享中心的职责，具备强大的数码吞吐能力及数码导航功能，到时候，制作多媒体像册、编辑“大片”不再是美梦。

下一代互联网将会怎样

在2008年的奥运会上，运动员只需戴上一些简单设备，我们普通观众就可以成为“运动员自己”，以他们的眼光观看比赛。这决不是天方夜潭，而是下一代互联网将带给我们的真实感受。

银发网民不稀奇

据中国互联网络信息中心统计显示：2001年7月我国上网用户人数约达2650万人，其中，50岁以上中老年人群占3.9%，超过100万，60岁以上的老年网民占1.2%，达到31.8万！预计今后两年老年网民将占到上网用户总数的10%以上，中国银发网民数量增长速度令世界为之瞩目。

我国IT人才吃香

有资料显示，近几年内，我国的IT从业人员大不必为自己的前途担忧，相反，我国的IT人才还会非常吃香。仅以软件产业为例，目前全国有软件企业5000多家，从业人员25万，平均每家不足50人，预计今后几年国内软件行业人才每年的缺口将高达20万。

“虚拟世界”也不是世外桃源

网络在带来诸种便利的同时，也容易给人们的权利和尊严造成侵犯，引发、衍生各类纠纷与讼争。近期南京审结了两起网上名誉侵权案，再度引起人们对网络规范问题的广泛思考。另外，不时出现的网络受害者，也都不时告诫我们：“虚拟世界”也不是世外桃源。

IT人面临大挑战

为了举办历史上最出色的科技奥运，北京提出了“数字奥运”的新概念。对中国IT人来说，未来7年还有很多的工作要做。2008年北京奥运将成为通信高度现代化、数字化、宽带的奥运会。北京除要建设市政基础、公用信息平台、广电网络、政府专用网、无线电综合利用五大城市信息网络工程外，还要组建一个奥运网。

电脑也HI-FI

“发烧”级音响虽好通常有着让人却步的“发烧”价格。现在，稍微改装你的电脑，你就能花不多的钱就享受到卓越的HI-FI音效。HI-FI电脑还有独特的娱乐性，比如加个MIDI键盘，你也可以过把DJ瘾。

免费网络电话怎么打？

实际上通过网络电话打国际长途非常简单，你只要上网后进入一些网络站点，填入对应的帐号和密码，屏幕上就会出现一部电话机，在电脑键盘上拨电话号码，几秒钟后，电话通了，就会传来对方具体的声音。目前，这种电话很流行，因为，它不同于IP电话，打网络电话不需要电话机，直接上网就可以打，通话质量比IP电话更清晰，快捷。

寄语



新年的曙光普照全球，我们迎来了日新月异的数字时代，信息网络技术为人类带来前所未有的迅猛变化，更带来了政治、经济、文化的全方位融会贯通。承载着“展现和推广信息科技的发展对传统产业、对工作、生活的促进”的神圣使命，赛迪影视之“数字生活”与《大众软件》杂志携手推出“数字生活”专版，共同为辉煌中国IT的明天而努力。借栏目创立之际，赛迪影视祝愿《大众软件》与中国IT行业共同成长，取得骄人成绩。

中国电子信息产业发展研究院副院长、赛迪传媒董事长李颖

赛迪影视（CCId TV）

赛迪影视为赛迪集团传媒业务的影像渠道和赛迪集团传媒构架的影视组成部分，先后出品多档电视栏目如《环球IT报道》、《互联生活》、《中国之窗》等，通过卫星，光缆等多种现代传播手段，将赛迪丰富、鲜活的IT资讯传递到全国几十座大中城市。

《数字生活》播出时间

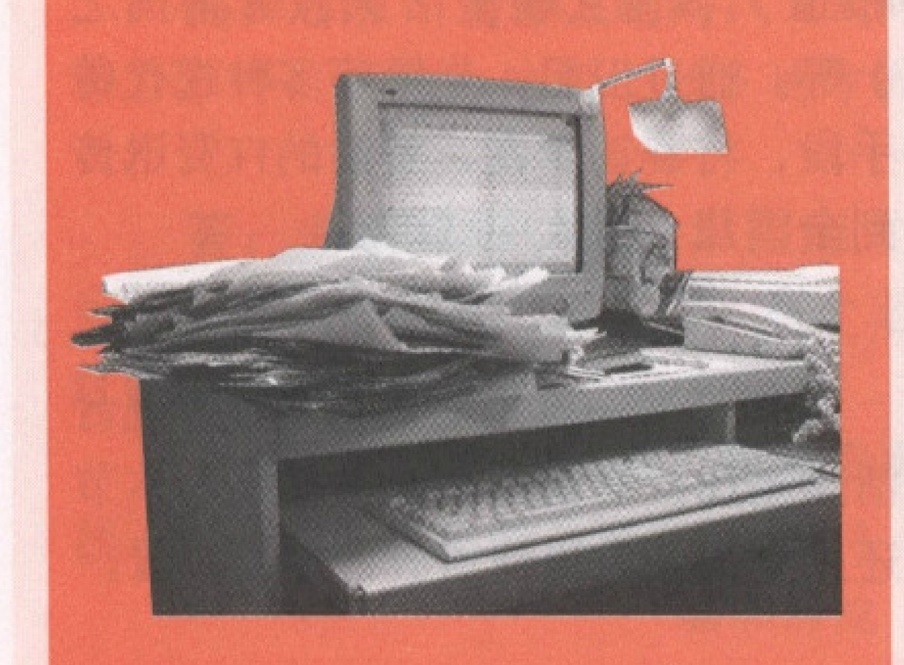
每周星期一至星期五在北京电视台生活频道18：35至18：55分播出，本节目还通过全国电视网播放，欢迎收看。

一石惊起千层浪，2002年第一期《大众软件》的编辑部报告，在读者中引起了轩然大波。

一时间，Walker的信箱几乎爆炸，晶合后院的论坛险被水淹，《读编往来》栏目的信件更是天南海北雪片般飞来。读者对杂志眷顾爱护的心情跃然于纸上与网中，有这样的读者，是《大众软件》之幸，亦是中国媒体之幸。

这里摘录的，只是我们收到的回信中的极小部分。爱之深，责之切，我们深知每一封来信的份量，我们唯一可以回报给读者的，就是勤奋地工作——拿出更丰富的讯息，更深刻的专题，更实用的知识。

雄关漫道真如铁，而今迈步从头越。



晶合后院 星之狮

不知大家有没有买到第一期杂志，如果有，那相信大家都看了编辑部报告吧。不知大家有什么感想？反正当时我心中感慨万千。我不由得对现在中国某些网民的素质感到悲哀，我经常听到有人说现在中国网民特极端，现在看来确实不假，难道你们不知道一个人在网上的言行会影响到他在网下的言行吗？

晶合后院 swizard

走自己的路，让别人去说吧。永远支持你们。

晶合后院 美乐咖厘

清者自清，浊者自浊。是金子总会发光的！

晶合后院 欧阳雯文

今天下午我才拿到大软！大软的成功证明大软的定位不是错误。而最令我生气的是有人攻击大软的文化。

我还是说，一个组织得到生存、发展最有利的条件就是有个很好的集体文化。大软作到了这一点，并且将这种文化深入到大软的读者之中。而这种文化，也就产生了特有素质的观众。海尔有现在的发展，也是有一种独特的企业文化。在有规模的企业中，难道那些徽章、歌曲都是白做的吗？那就是一种文化，一种可以使人不成为一片散沙的东西。我想大软也会是这样。如果那个人不喜欢这种文化，我只能说该哪哪去吧

晶合后院 羽帆

《大众软件》始终是我认为最好的IT杂志。无论从知识性，娱乐性，她都是一流的。看大软的两年时间里，我所学到的东西是无法估量的，相信这些东西在我今后的人生旅途中会有很大用处。尽管世界上没有一件事物是完美的，尽管大软也有她的不足之处。

晶合后院 邪X大恶魔

说实话，大软的确自身存在很多问题。除了制作不错外，内容上有问题：游戏、软件对半分的设计是大软的优点也是弱点。

晶合后院 蓝水中人

看到大软新年第一期的编辑部报告，我深感震惊。

上网快一年了，也看过了不少网上的过眼云烟，不少网民因为自己可以得到很好的隐藏，便可以在网上无所顾忌尖酸刻薄地发泄谩骂攻击，应该受到大家的谴责。

不过冷静下来好好想一想，大软有没有做得不好的地方呢？现在大软越来越象个杂家，各方面都想发展，但每方面都因为有限的版面而着墨不多。近来好比大众硬件的《电脑新时代》和与大软姊妹相称的《大众游戏》的出现，让读者真的很难以取舍，网上不少老读者建议拆分大软，我可不希望看见这个结果，但夹在两刊之间的大软以后将要扮演什么角色应该是每个小编深思的问题。

正所谓创业容易守业难，希望小编们珍惜《大众软件》这块金字招牌。

晶合后院 ben1

《大众软件》真的很烂？的确很烂。《大众软件》真的很烂？一点都不烂，我非常喜欢。

貌似不知所云的话，其实是从两个角度看待了《大众软件》第114期的编辑部报告。从职业的角度讲，《大众软件》做的的确很烂，确实没有那些有专向性的杂志做的好，非常拙劣。但是从另一个角度来讲，《大众软件》的定位并不是给业内人士阅读的，它只是一个科普性质的刊物，如果从专业的角度来看，当然无法满足一些人的需求，但是对于普通人来讲，他是用来窥视这高科技领域的一个窗口（电脑在某些方面应该还算是高科技吧），如果说的太过深奥，对了解电脑有限的人来说就有些吃力了。作为一个综合类的刊物，它与专科的杂志其实是没有可比性的，一个普通的电脑爱好者，有必要一个月买3、4本非常专业的杂志吗？（此处的爱好者不包括发烧级的）答案应该是否定的，那其实也是一种浪费。

其实我很理解新浪的那些网友，我也有过那些想法，但只是在其它的事上：作为从小学习音乐的孩子，我早在初中的时候就已经非常瞧不起我们那位音乐老师了，但是这不能证明其他人不能从这位我认为水平低下的老师身上学到东西。同样的道理，他们也不能全盘否定《大众软件》，只能说《大众软件》不适合他们来阅读，好比，我的数学水平够高的话，就绝对不会再在我们那高中数学老师的课上浪费时间了。

那些网友在某一方面可能说的是对的，但那只是非常片面的说法，并不代表他们说的就是真理。业界需要《大众软件》这样的刊物来做铺垫，来教育、培养非专业人才，它做的是基础工作，任何人都不能蔑视基础工作的重要性，只有有了基础，才能去阅读更高深的文章，这是无庸质疑的。

“不入流的杂志”，当然，通俗作品一直被认为是不入流的东西，只有阅读者有了一定的修养和专业只是才可以看“入流”的东西，在条件不具备的情况下，只好看一些“不入流”的东西来慢慢积累自己的知识了。

如果说了这么多，那些人不能理解的话，只能证明他们还不成熟，做事说话太过偏激，还需要在社会上进一步磨练自己。

天津读者　无法沉默

刚刚把手中2002年第一期的《大众软件》放下，感觉心里沉甸甸的。自从学会使用电脑，我已经很少写信了，甚至是用E-MIAL。但是我觉得我必须给你们写这封信，只为了我曾经心爱的《大众软件》。

新年第一期的《大众软件》很漂亮，也比以前更厚了，全彩页了……可我，却失去了最初的那份感觉了。

记得我开始接触《大众软件》是在1997年（谈不上是元老级），那时书上的每一篇文章我都要仔细地品味，软件的、硬件的、看得懂的和看不懂的，包括广告我都照收不误，那时感觉真是美妙，我对电脑的热爱也就是从那时开始的。于是每一期杂志我都买，包括《大众软件CD》（爱屋及乌嘛！）。每次《大众软件》的新变化都令我感到惊喜，双月刊、双CD、水晶宝盒……好象每一次改变也都那么完美，它开始成熟了。

可是突然有一天，我发现我已经很久没有仔细看过一本《大众软件》了。我只是在每月的中旬和月底例行公事地把它买回来，然后随便翻翻，就放在书架上任其布满灰尘。有时我自己都奇怪为什么会每月坚持掏十几块钱买一本自己根本就不怎么看的杂志，是已经习惯了？还是为了怀念过去的日子？是为了《大众软件》这四个字？亦或仅仅是为了把书脊上的图案凑全呢？

新浪网上的网友们的言辞是过激了一些（这是网络的弊病，有些人就喜欢在网上骂别人，还骂的很低俗，因为他们认为没人知道他们是谁，可以肆无忌惮），但大概的意思已经表达出来了，那就是：《大众软件》变了，变的连我们这些曾经深爱它的人都已经不认识它了。我不知道从何时开始，感觉到《大众软件》上的文章越来越空洞，对软件的介绍只是泛泛的一点，并不深入，已经很少出现当年连载时的情景了。平淡而冗长的功略和鸡肋般的专题企划更是让人兴趣索然（去看看2002年1月份杂志专题企划的那些饼图吧！）。唯一有些用处的疑难问题解答也就要从杂志上消失了，取代它的难道将是那些不知所云的后院对话和无聊的编辑部故事漫画吗？我真有些心痛了……

但是无论如何请相信，还有非常多的读者在支持着你们，支持着《大众软件》，包括我。我想大家都不希望《大众软件》就这样消沉着、然后郁郁死去。“大众软件”这四个字就是品牌，是无形资产，绝对不能就这样沉沦下去了。幸好贵刊的编辑们也看到了这一点，对TOPTEN的改革就是最好的证明。所以我建议，在广大读者中发起一次大讨论，让大家来商讨一下《大众软件》今后的路究竟应该怎么走，哪些栏目必须改革，更换新鲜血液；哪些需要保留，发扬光大……其实说到底，《大众软件》不就是面向广大读者的吗？让他们直接参与意见不是再合适不过了吗？

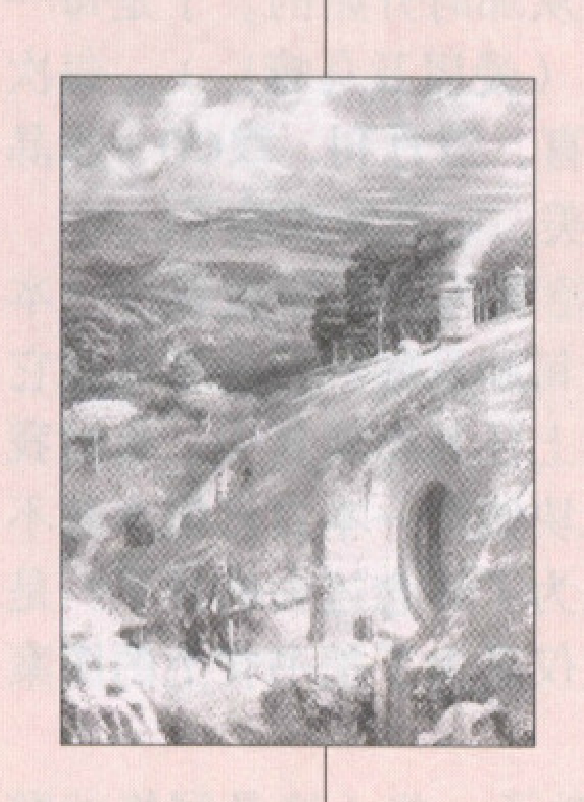
静候《大众软件》脱胎换骨之佳音！

林晓：2002年，《大众软件》进入了它生命中的第7个年头，这也只意味着它脱离了幼年时期，进入迅速发育的少年期，前路漫漫，6年的历史不是高枕无忧的资历，日新月异的时代更是催促我们不能松懈下脚步。2002年的《大众软件》要做属于大众的综合性精品电脑普及媒体，以读者需求为导向，以科技影响人的生活为脉络，深入浅出反映电脑及其周边的点滴变化，这将是我们今年努力的方向和宗旨。P

帕林的日记

■北京 Windelf

秋日庆典，天气：非常好

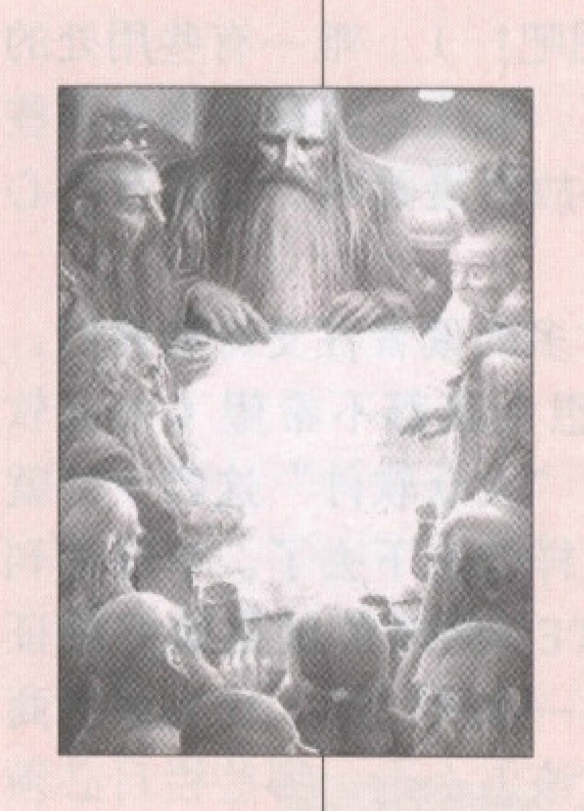


一早整个帕萨兰斯城就开始了庆典，这次庆典比以前的每次都要盛大。直到现在天空中还有各色的巨龙和焰火盘旋。

今天天气格外好，秋天的太阳高高地挂在天上，将入冬前最后的温暖洒向大地。夏拉菲今天身体也很好，没有任何不适，甚至今天他连咳嗽都没有咳嗽一下。达拉马还是老样子，每次有这种热闹的场面，他就会一个人坐在角落里，悠悠喝着他的红酒，完全无视他的同胞。好像现在不是其他精灵不愿意接受他，反倒是他在刻意躲避他们，真是个奇怪的家伙。

然而真正奇怪的，还是夏拉菲请来的朋友。据说这些来自异世界的朋友，个个都是"PC"高手。这些家伙真的很有趣，他们有7个人，为首的好像叫做"Lrosa"，天知道这是来自哪个国度的名字，反正我念不出来，所以我们背地里都叫他"沙沙"。沙沙温和又不失威严，一眼就能看出他是他们的"头"。他刚到这里就和夏拉菲开始讨论最近大家备感兴趣的"网络"，还给大家传阅一本叫做《电脑新时代》的很奇怪的魔法书。这些从那个异世界过来的东西让我的信差朋友丢了工作，谁知道以后还会发生什么？

除了这个"Lrosa"，其他人很普通，其中最高的那个好像叫"Zexi"。他真的好高，当他和坦尼斯叔叔站在一起的时候我简直不敢相信自己的眼睛——他居然不比精灵矮多少，而且瘦瘦的，如果他的耳朵是尖的我一定会把他当做精灵的。这个Zexi对索兰尼亚骑士特别感兴趣，来了就一直缠着史东叔叔的儿子史刚（虽然他是塔克西斯骑士）。他让史刚这个严肃的人觉得十分难受。还有，他还试穿了一下骑士的铠甲——不知道从哪里找到的铠甲，套在他瘦长的身上，样子实在可笑。最有意思的是他居然拿出一种叫做DV的东西，让他的朋友把自己那种滑稽的造型摄录下来。



与Zexi正好相反的是一个叫做"一剑"的人。这个人实在太胖了，他甚至比有些发福的父亲还要胖！这家伙有点讨厌，总是用那种暧昧的眼神看着夏拉菲的女儿尔沙。要不是看在他是夏拉菲请来的朋友的份上，我真想施法让他变成一只蜘蛛，或者弄个催眠术什么的让他好好的睡上一觉。要知道平时我只敢偷看尔沙一眼，他竟这样明目张胆盯着她看，我真受不了！

他们之中另外一个有趣的人叫"志云"，他一点也不像那些人，似乎他对生物的兴趣要比"PC"多得多。首先，他先是把这个大陆上各个种族的人仔仔细细地看了个遍（看到食人魔的时候他显然被这些土黄皮肤的大个子吓坏了）；然后是我们的动物和植物，好像他对天上的巨龙和狮鹫兽不怎么感兴趣，反而是对我们的猫猫狗狗非常感兴趣，边看还边嘀咕着什么："原来和我们那里的一样啊……"之类的话。这个人的说话方式非常有趣，他和泰斯叔叔打得火热，两个人互相讲着自己的故事，好像比赛一样。

还有一个人，来了就坐在一台PC前面，开始用网络和他在异世界的朋友联系，庆典和竞技表演他都不感兴趣，只顾和他那些朋友聊天。看他聊天是件有意思的事情，他在网上完全变了一个人——非常健谈。可是他说话太难懂了，什么"BT"、"BL"、"TK"、"MM"、"TMD"之类根本就是乱七八糟，不过他倒是乐在其中，也许这是他们那里的咒语？谁知道呢？不过他的名字很有趣，叫"阿呆"，难怪那么"呆"。

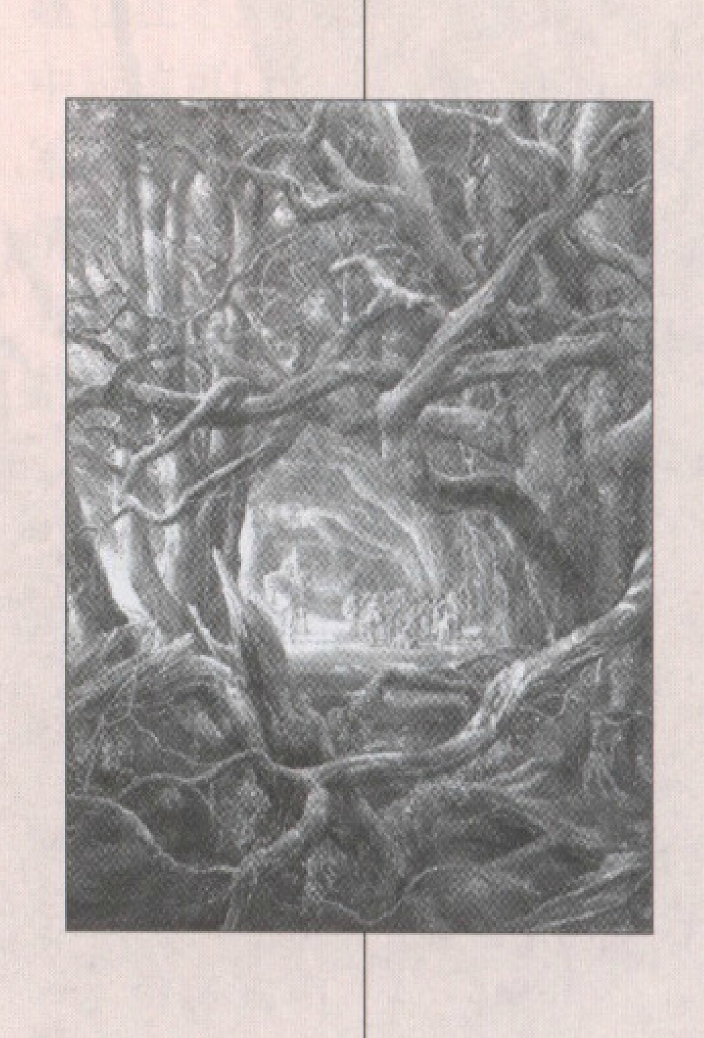
另外两个人来了就失踪了，没人注意他们在哪里，也许明天我可以四处打听一下他们到底干了什么。

银月当空，天气：多云

今天已经是庆典的第三天了，失踪的家伙终于出现了。其中那个叫做“Jedi”的家伙，据说是游戏高手。这两天他是被黑暗之后塔克西斯请到无底深渊做客去了。这对于法师来说都是难以想像的，更不要说普通人了。从他和夏拉菲的谈话中我听出一些原因，好像是塔克西斯正在玩的游戏有些地方不能顺利进行，才把他叫去的。

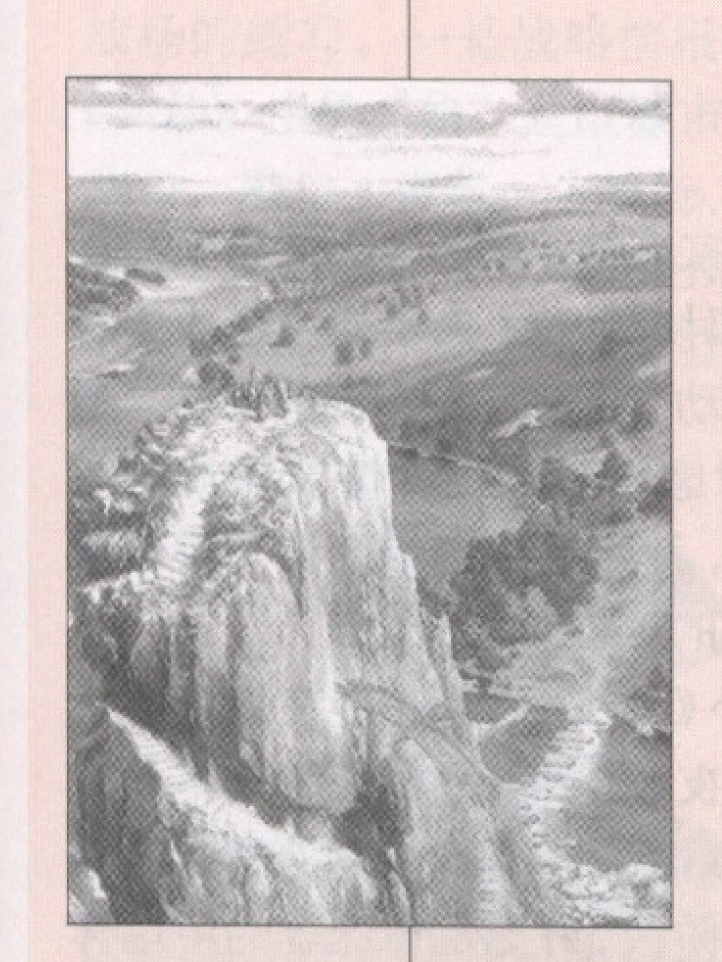
另外一个叫做“Yoyo”的家伙居然在大法师塔的密室里呆了两天！更加难以想像的是他好像对夏拉菲设计的发电装置非常感兴趣，这两天他一直在研究那些水晶球，似乎还做了个什么“评测”。真搞不懂这些奇怪的人，一个普通的闪电水晶球也要研究一下，他们的脑袋里到底在想些什么？

还有，今天尔沙对我笑了……



看不见月亮，天气：阴，下午有阵雨

这些人在这里已经10天了，他们说采访结束了，明天就要返回，为了赶上他们那里的节日“春节”。这些天里，我们都成了朋友，而且他们真的帮我们解决的不少问题。

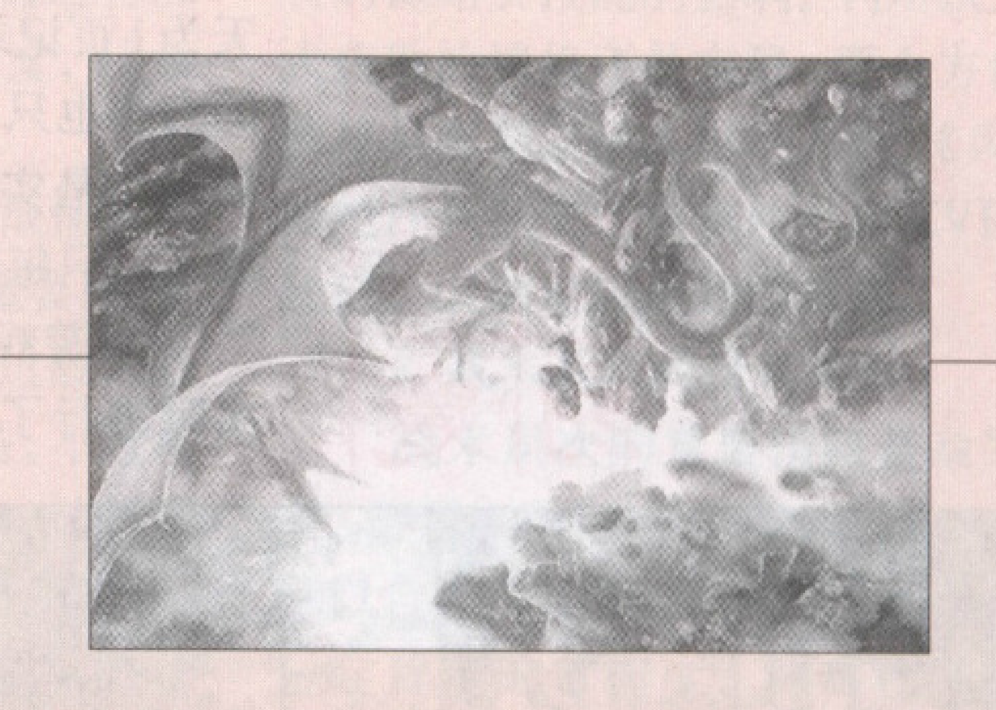


夏拉菲从Lrosa那里了解了更多关于网络的东西。Zexi给许多人照了像，这真件神奇的事情，他手里的机器一闪，大家的样子就被拍了下来，然后用彩喷就可以打印出来，原来我以为打印机只能帮助我们省去抄写魔法卷轴的麻烦，没想到还可以这么用。Zexi还答应下次给我们带过来几台这样的机器（看来那些给人画像的画家也要失业了）。志云给我们这里的生物做了详细的分类，什么啮齿类、灵长类……我是不太明白。不过大家显然对于他把大陆上所有种族的人都归为灵长类不太满意，谁愿意跟食人魔归为一类呢？

阿呆教会了大家用他那些软件互相联系的方法，现在除了Email，我们又有了更好的交流方式。Jedi这几天则被成群的孩子们包围了，他们不停问他关于游戏的问题，而他则不厌其烦地回答他们，我想在孩子们心中，他的地位已经超过了索兰尼亚骑士了吧。Yoyo则给我们看了他评测的结果，显然我们的魔法水晶球获胜了，但是他提出这种装置提供的电流不够好，这是导致我们的PC故障频繁出现的重要原因，他说我们需要什么“稳压器”或者“UPS”之类的东西，看来过不了多久，我们就要频繁往返于于两个世界当中了。只有一剑这个家伙，整天围着尔沙转，也看不出尔沙明显的不高兴，如果他明天不走，我就真的要把他变成蜘蛛了。

满天星斗，天气：晴朗无云

那些人都走了，周围的人们还沉浸在节日和探索PC新功能的喜悦中。今天心情非常好，终于在ICQ上和尔沙说话了，似乎，她对我的印象还不错……





我的三国游戏

■湖南 红太阳

《兵法之三国争战史》（三）

游戏创意

■三、《兵法》的环境设计

所谓环境，是指游戏中的时间、空间的法则。《兵法》的战争要兼顾战略、战术、战斗三个层次，所以会有相对特殊的环境设计。

1、《兵法》的时钟系统。

古代战役很难用游戏完整的表现，就是因为时钟的问题。战略层对峙常可能持续数月，而关键的战斗只发生在一天之间。所以前面提到，《兵法》将是回合制形式结合即时制本质的。

《兵法》的战略层次将以天为单位接受情报和发布命令。这就好比看书，假如以1小时为1页记录发生的事情，则看完1天的内容要翻24页书；而以1天为1页记录发生的事情，看完1个月的内容也只要翻30页。战略层事态发展仍然是实时互动的，不过过程被省略了，只每天给玩家1个结果报告。

当游戏进入到战术模式，就需要实时进行了。原则上即不能让节奏过快，使玩家应接不暇；又不能让节奏过慢，浪费时间等待。由于战术模式中有对峙、行动、作战三种不同的节奏，所以可以考虑设计会根据情节缩放的时钟。总之，让节奏配合信息量与操作量是最根本的原则。

此外《兵法》将创新地在战术模式中加入“夜晚”概念。回合游戏不是有调略阶段和行动阶段吗？“夜晚”就相当于调略阶段，好比足球比赛的中场休息。历史上由于技术限制，部队一般天黑就休息。夜间行军、逃遁等都是特殊情况，即时是曹操偷袭乌巢，也是天亮了才进攻的，基本没有夜战。在《兵法》中如果决定要利用“夜晚”进行特殊行动，在影响部队休息的同时还要牺牲掉调略的机会。夜晚的活动使用后台运算，游戏仍然从翌日白天开始。

2、《兵法》的地图。

游戏的地图力求重塑真实的历史环境。战略层次的地图设计模仿《官

渡》，分为简图和详图。

简图用来表现整个战场的态势。游戏者可在这里看到城市的归属、部队的营寨、动态箭头表示的部队行为目的、图标表示的战斗、数日内双方部队的运动态势。玩家可以通过点击获得更多的数据信息。

点击简图的某区域则切换到详图。在这里，游戏者可以清楚地看到城市、道路、河流、山川、渡口、部队营寨和部队的位置，地形表现更加细致复杂。我预计将《兵法》的详图做成一个高附加值的环节，即真实地反映历史。游戏制作者需要根据真实历史绘制非常庞大而详细的三国地图，但每一个战役剧本只截取战役所涉及的区域作为游戏地图。相信仅这张地图就可以吸引无数历史爱好者。

《兵法》的详图引入“格”概念。在《三国志》系列中，1个郡就是1“格”，这个概念在军事上的作用一是战场的缩写，一是战略情报的载体。《兵法》中的“格”是以城市、关隘、路口、隘口、道路、古战场、渡口等为中心的区域。战术模式的地图以交战部队周边的“格”包含的地形数据为蓝本即时绘制，是详细地形地图的放大。此外“格”的设计还牵涉到“情报网”的概念。



当一定条件达到时游戏就进入战术模式，这时会切换为战术地图。战术模式的地图就好比“棋盘”，详细描述了地形和“棋子”分布。战略模式最基本的单位是兵团，而战术模式则是组成兵团的部队。历史上数万人的部队营寨和列阵往往横亘近十里，而常规行军速度是六十里。如此算来，一方兵团展开的话可能占到战术地图的上很大一块，就像地图不大单位却很多的战棋类游戏的情况。所以说战术地图上敌我的布置是很广泛的，周旋余地很小；然而单个部队应该有足够的回旋空间。以上就是游戏地图的大致感觉。

■四、《兵法》的军事体系设计

情报规则

1、战略层次的情报规则

战略层次重要的情报是地形道路、敌军队城市的资料、敌情报网分布以及敌军动向。这些情报的获取将通过情报网来实现。势力对详图的每个“格”都有1个情报掌握度，综合起来就是所谓的情报网。根据情报掌握度的不同，可以获取该格内敌军的不同级别的情报。

势力对己方兵团和任何城市的周边地区都有一定情报掌握度。自己城市的民忠越高，对周边地区的情报掌握度也越高；此外城市的民忠越低，间谍就越容易获取情报，所以敌对方的情报掌握度也会高。兵团则是以自己为圆心，对周边地区情报掌握度逐渐降低；此外也受到兵团将领的属性和技能的影响。势力还可以通过特殊工事来提高某地的情报掌握度，比如关羽修建的烽火台。

在《兵法》中如何利用敌情报网的盲点来出奇兵将是智将的重要课题。历史上曹操北征乌桓就是通过敌人的盲点段千里奇袭，攻敌于不备。不过从吕蒙偷袭荆州也使我们知道，情报网还应该设计成可以蒙蔽和破坏的。

此外我考虑加入“情报反馈延迟”概念，即因为通讯不便，获取情报的时间要晚于事发时间。不过这要建立在不影响游戏性的基础上。游戏中应该可以通过加强地区的管理使敌军间谍更难传递出情报。这样游戏的情报系统中不但会有空间盲点，还会有时间盲点，明与后金萨尔浒之战就是如此。

游戏在信息处理上还需要特殊设计。各项信息应该还存在一个时间的指标，使新的信息可以对比旧信息进行分析。程序允许的话还可以考虑加入类似AOE的游戏总结的图表绘制功能，以反映事态发展。这样可以更直观的反映敌我情况变化给玩家判断，以适应新颖的情报系统。

情报网的信息获取、反馈是自动的过程。此外还可以通过主动侦察获取情报。侦察分为两种，一种是对指定地区进行常规侦察；另一种是跟踪锁定敌部队、城市，随时反馈信息的特种侦察。后者一般需要武将的参与组织。武将洞察力越强，获得的情报级别也越高；反之敌洞察力高的武将也能够发觉被侦察。所以特种侦察虽然信息非常重要，但级别低而且武将有危险。此外侦察反侦察还会受到武将的谋略类技能的影响。利用以上方式获取的情报还是有限，要全方位的情报只有期望敌人出现内奸。《兵法》将把许攸叛变这类事件当成EVENT处理，以满足特殊剧情需要。

2.战术层次的情报规则

战术层次的重要情报是敌军位置、部署、动向，敌部队详细信息。部队以自己为圆心对周边地区的情报有一定程度的掌握度，距离越近越详

细。至于区域侦察和特种侦察的规则也和战略层次差不多。

战术层次情报规则与战略层相比主要有以下两点重要区别：

首先，《兵法》战术模式下友军情报并不共享，也就是说超过一定距离，友军情报也有获取的过程。不过友军会主动传递信息过来，而且内容详尽。

其次，友军情报反馈同样有延迟的存在，而且限制更加严格。被包围中的部队很难接受和传递信息，不过仍然可以靠武力高的武将突围来传递信息。还可以考虑技能的设计，比如袁尚军的李孚曾经装作曹军的将官，步步呵责守将，不紧不慢地穿过层层防线将援军消息传递给邺城中的审配。

此外在战术模式中，派人对实际地形进行考察也是一个重要环节。古代地图精度不高，对战场主要地形一般只有标示。所以到底图上标的山是什么样子、林子有多大、草有多深、哪里可以伏兵、哪里便于防守这些生死攸关的信息，还是需要派人探察，洞察力高的幕僚应该还可以发觉敌人的埋伏（分析出和发现有埋伏是两回事）。

3.战斗层次的情报规则

交战之中的部队敌我情形已经很明朗，但对敌军的平面布置、士气、体力、将领等具体情况还是不太清楚，李世民就曾为了试试敌军阵势厚薄亲率部下突破到敌阵背后。游戏中派遣武力洞察力高的武将侦察敌军可以帮助主将寻找敌军关键环节和薄弱环节，甚至看破敌人的伪装——当然水平差也可能被蒙蔽。

后勤系统

后勤分为三个环节：物资的储备和积累、补给和输送以及使用。

1.物资的储备、积累

《兵法》中的物资设计我尽量考虑史实和游戏性，主要设计了钱帛、粮草、铠甲、武器（长、短、弓、弩、箭矢）、车辆、马匹这几种。所有战役剧本一开始，所有军队和城市都有一定的物资储备。

在游戏过程中可以通过生产、交易、征收、掠夺四种方式积累物资。规模大的城市可以生产铠甲、武器、车辆，也可以通过市场交换钱帛与粮草、马匹。然而生产和交易可以获得的物资都有限，征收和掠夺可以获得大量钱粮，但会对民忠导致严重负面影响，掠夺还可以俘虏人力。民忠太低的己方城市可能会导致人口迁移、暴动甚至反叛，不过获得物资最直接有效的方法是兼并其他势力。

在《兵法》中人将也是一种资源。势力的兴建、输送等任务除了军队的参与还需要调动劳役，此外募兵、征兵的数量和素质也受地方人口限制，过分调动将降低民忠。部队还可以通过掠夺俘虏敌对势力人口以增加自己的经济实力。

2.物资的补给、输送

《兵法》中的军队有辎重的概念。军队其实像移动的城市，不过运载能力有限。军队的补给过程其实就是与城市、运输队交割物资而已，而输送的规则相对复杂一些。

游戏中输送源可以是某城市或战区，输送对象一般是兵团或城市，输送的内容除了物资之外还可以包括新兵和俘虏。运输队按历史由输送源服劳役的百姓用自己的车、牛组建而成（如果城市人口财富水平太低则无法组成运输队，所以过分征集也对战局有害），能征集的输送队规模限制了输送的物资上限。在山贼和敌人眼中，输送队人力物力本身就是一笔财富。

历史上输送的重要规律是，输送一次对输送源经济的破坏往往是送到部队物资的十倍以上。补给线越长，人力动用越大则破坏越大。所以游戏一场战役中前线只能得到有限的补给，这就需要部队尽快打开局面才行。

游戏中势力经济破坏程度还是战役结束后对角色评分的一个重要标准，穷兵黩武即使胜利了评价也会很低。而且在连续战役剧本中，上一场的结果还会直接影响到以后战役的开局。吴子所谓百战百胜其国必亡，正是如此。

3.物资的使用

《兵法》中物资的左右和同类游戏差不多。钱帛的作用是交易和赏赐，不过市场会左右它的实际价值。军队中的物资都有载体，在路上是辎重车，在军营则是仓库；敌方可以通过俘虏的方式抢去，也可以直接破坏掉。铠甲、武器、马匹在《兵法》中的地位会有强化，它们将是部队理论战斗力的决定因素。

军队系统

《兵法》中的军队要从“派系”概念、士兵组成、编组三个方面来介绍。

1.派系的概念

对历史不太了解的朋友可能对“派系”的含义理解不深刻，《三国志·吴书·鲁肃传》有这样一句话“瑜（周瑜）士众四千余人，奉邑四县，皆属（鲁肃）焉”。可见三国时期部队有“私人财产”的概念，而且还有专门供给部队的“奉邑”。

在《兵法》中势力部队之间的从属关系为树状，所有将领只能直接指挥、管理“子代”部队而无法直接干涉跨级别（比如子代的子代）和旁系部队的事务。游戏中结盟的势力军队互为“盟军”，在派系（血缘？）上就好比两株树。事实上不管是历史还是游戏，最多也只会有三级从属关系，最底层部队之下虽然还有屯长、曲侯等，但他们只是战斗指挥官，并没有真正兵权。

游戏中根据势力的战略意图可以将数支部队结成兵团，由其中某部队主将担任兵团统帅统一指挥。兵团可以由友军或盟军组成，统帅对非嫡系部队也只能给予兵力物资而不能剥夺。三国夏侯渊统帅汉中诸军属于友军结成的兵团；而关中联军属于盟军结成的兵团。

兵团可以根据情况分兵成子兵团



（命令过程就不介绍了）；部队主将也可以分配手下兵力组成自己的子代部队。其实所有的兵团或所有的部队在程序上一样，只是通过“派系”的概念影响相互间指令的权限而已。

游戏中还有第三方势力的设计，类似“英雄无敌”系列的中立部队。典型的第三方势力有堡聚、流寇、叛乱军和少数民族几种，他们本质上是军团，有自己的据点、武装、物资和行为方式。有时需要抵御、有时可以利用他们的武装，或者干脆兼并掉以牟取大量人力和物资。

2. 部队士兵的组成

大部分三国游戏没有辎重的概念，部队是由同一兵种组成，不需要换装备和补给。我根据《孙子兵法集注》发现正常部队不包括伤病，至少要有1/4的人员是管理物资和后勤的非战斗人员，士兵的装备应该是因敌置宜，而且还会损耗才对。

在《兵法》中，部队主将需要指定部队中作战人员的比例，其余的为非战斗人员，伤病的士兵自动转入非战斗人员。与历史一样，为了保证战斗力，游戏中除作战之外的所有杂务一般都由非战斗人员承担，战斗人员只负责作战。

《兵法》中的部队有一个隐藏的“精锐”属性，代表部队中精锐的数量。游戏中骑兵、强弩手以及各种特殊战斗队都只能由“精锐”组成，编成这样的战斗队会按比例导致部队平均训练度下降。武将的属性决定了他最多能选拔出多少比例的精锐。

《兵法》中士兵的来源有四种：剧本初期势力的正规军、在城市中募兵（募兵的指令过程不介绍了）、在势力内征兵、俘虏敌对势力的百姓和士兵。后三种都属于新兵，他们只从属势力的统帅，只有被分配到各部队后才能成为战力。

3. 编组规则

战术模式下的部队在图示上是一个整体，而战斗模式下表现为数个战斗队。一般的部队是多兵种的，也有由纯骑兵和弩手组成的特种部队，东汉著名的西园八校尉就是带领这样的部队。

游戏中的每个战斗队代表一定数量士兵（比如500人），由作战人员组成，有混合兵种、纯兵种、特殊兵种、战争武器几种。主将可以根据性格和需求来设定部队战斗队的组成方案。战斗队默认满员满装备，但并不是任何时候都能如此。

混合兵种由长兵、短兵和弓手综合组成，其比例由主将依“习惯”决定。它可以适应多种战斗情况，并且有兵种互相配合的优势，所以是战斗中使用最广泛的战斗队。

纯兵种的战斗队作战性能单一，但可以获得特殊的战斗技巧，比如弓箭战斗队的远射、齐射，长兵战斗队的据阵等。

特殊兵种战斗队在成员素质、装备等方面都有严格要求，战斗力较强还一般有特殊能力。编成特殊战斗队是武将的技能，就像《英雄无敌Ⅲ》中英雄的兵种特技。由于需要精锐编成，所以可以编成的数量有限，还会导致其他战斗队素质普遍下降。

有些特种部队如典韦率领过的重铠兵、诸葛亮的连弩手、南蛮的藤甲兵等除了武将技，还需要特殊的武器装备。此外士兵与战争武器的组合也会以战斗队的形式出现在战斗模式中，比如需要上百人拉动杠杆的投石车。攻城武器一般需要投入大量时间和人力临时制造。

战士在平常不装备，准备作战时再装备武器防具。游戏的战斗中经常会出现编组不适应敌情，或者战斗队负伤和减员太厉害的情况，所以主将需要适时撤下部队临时重编，重编过程需要辎重部队的参与，并且要一定时间，假如在这时敌人杀到就只能自求多福了。

4. 军队的指挥体系

在《兵法》中玩家可以扮演“专职”角色，也可以扮演“兼职”角色，但不同的角色绝对不会产生权力的重合。游戏里越权限提案的行为本身应该导致角色信任度的下降。

游戏中发布指令以通过战略会议的形式来实现。战略会议的形式类似于“太阁”系列的月评定，流程基本一致，不过战略会议的召开不定时。势力的战略思维是以天为周期，所以势力统帅可以在每一天结束时决定是否召开战略会议。

游戏中战略指令的规则采取类似“银英Ⅳ”的形式。一个基本的作战计划除了决定目的之外（攻占某城市、对抗某兵团、防守某区域等），还要确定执行计划的部队、调拨用于执行该计划的士兵和物资、划定保障该计划后勤的战区。

执行同一计划的部队就组成了兵团，需指定某部队主将为兵团统帅。兵团的权限仅限于根据战略计划决定自己的行为以及管辖战区的物资调配和输送。势力可以根据情况对作战计划各方面进行修改，还可以通过细节设定限制兵团的权力。



战略模式下兵团的活动通过兵团内部战略会议的形式来决定。它与势力的战略会议形式基本相同，不同的主要是内容。同样，兵团的战略思维以天为周期，在战术模式中则表现为夜晚阶段的调略。

战略模式下，由于兵团还没有面对与敌人的直接冲突，主要行动方案只有积蓄、休整、行军、兴建、防御等几种。而战术模式中交战双方有明显的对峙和冲突，所以兵团的行动方案就只有防御、战斗、撤退这三种。战术模式下的整个白天就是交战双方各自实施战斗计划的过程。

兵团通常作为一个整体行动。部分指令比如接应输送部队等，就需要派遣部队或成立子兵团执行。战术模式的白天阶段是兵团执行行动方案的过程，各部队所有具体行为都根据行动方案的指示，如同“银英Ⅳ”战术模式的“方针”指令。

（未完待续）

大众软件CD——

《大众游戏》2002年第二期 内容简介

热点透视： Chinese Kung Fu

荣誉勋章

文字节选：“当时前甲板挤满了人，我们的船开始被一些轻武器击中，我可以听见子弹击中舰舷的声音。我们的登陆艇舰在舰首有一对可放下的登陆梯板。我原本想从右舷的梯板下船。当我们的船前进到水底障碍阵地时，大概是撞上了斜立在海底的障碍桩柱，船身歪了过来，然后桩柱上的水雷爆炸了，猛烈的爆炸将右舷登陆梯板炸上高空，落入了２０码远的海中，整艘船开始向后倒。看来我不能由右舷登陆，于是就朝向左舷前进，但是剩下的一个登陆梯板也卷入了火中。在前甲板开始有人员被轻武器击中，在我向后退躲避炮火的时候，忽然听到一声爆炸，接着看到一名被着火焰喷射器的士兵被打中了，他的油箱烧了起来。站的靠近的几个人也都被卷到火里，我注意到其中有一个人脸上冒出了近六寸宽的水泡。那名火喷射兵在剧痛下尖叫着，冲上右舷跳入海中，我能看见连他的鞋底也着火了。”

→ **游戏先锋：**

《全球行动》（Global Operations）
《中世纪——全面战争》（Medieval：Total War）
《奇迹时代Ⅱ——巫师王座》（Age of Wonders II: The Wizard's Throne ）
《勇士之王》（Warrior Kings）
《石器时代2.5版——精灵王传说》
《霸业》
《笑傲江湖网络版》

→ **天地攻略：** 三国群英传Ⅲ
星球大战——银河战场
创世纪战Ⅲ

→ **玩友沙龙：** 狭路相逢

文字截选：“匪家。
匪与警。
男与女。
他与我。
狭路相逢。
双方先礼节性地鸣枪示了下意，然后慢慢跑近对方。
危险在逼近……我是说我在逼近他。
‘你要是敢打死我，宵夜你请。’
‘不带这么玩的。’
‘你开枪打我试试。’
‘这分明就是威胁。’
砰！战争结束了。
我拿枪爆了他的头，他扔的手雷也炸死了我。殊途同归。
戏剧性的游戏结尾让消夜的定义产生了质的变化。
同时网吧里的呐喊声由‘刀枪不入’换成了‘宵夜！宵夜！宵夜！宵夜！’”

珍珠视点：《杀》

文字截选：“……AK珍珠与AK-47一样有大无畏的牺牲精神，点射力极强，专门对人作战。不但擅长胡搅蛮缠，还经常中途叛变；在对话频道糖衣炮糖，害人无数；公然把‘杀人好，被人杀更好’作为QQ签名；百死不爽还要第一冲锋陷阵……令全社CS血族包括部门CS精英大跌眼镜……被控罪名之多，实属罕见。”

请对我们保持关注。
我们报导游戏，我们诠释生活。
大众游戏，中国专业游戏资讯提供。



广告索引



北京晶合时代软件技术有限公司 BEIJING KING-HOPE CO.,LTD 《大众软件》邮购中心

好消息！好消息！好消息！

各位读者：
新年好！邮购中心为答谢各位读者在过去一年里的关心和支持，从即日起至2002年2月11日（除夕）（以邮戳为准），凡在邮购中心邮购产品的读者均能收到“新春礼物”，汇款满50元、100元以上者另有“大礼”赠送。如您未订阅上2002年度的《大众软件》，邮购中心仍可办理邮购。



大富翁人物钥匙扣：2.5/个

(会员不打折)



2001年大礼包	248
奥德赛比赛用牌	80
奥德赛补充包	25
启示录预组套牌	80
启示录补充包	25
启示录肥包	200
2000年冠军套牌	99
2001年冠军套牌	99
第七版起始牌(中文版)	65
第七版补充包(中文版)	25
大战役比赛用牌(中文版)	80
大战役补充包(中文版)	25
时空转移预组套牌(中文版)	80
时空转移补充包(中文版)	25
时空转移肥包	200
奥德赛完全中文卡表	5
大战役小说	28
龙枪编年史（1、2、3部）	84
龙枪传承	24
龙枪传奇（1、2、3部）	66
黑暗精灵（三步曲）	54



(会员不打折)

鼠标垫	5*
手机绳	10
小毛企鹅	10*
树脂风铃	15
PU钥匙扣	15
银包	30
毛绒相框4R	35
挂式钱包	36
QQ冬帽	39
投币QQ	42*
腰包	45
大毛企鹅	50*
T恤	50
缤纷时表	72
背包	75
情侣表(1对)	240
特大QQ	180*

(带*产品，分为Q哥、Q妹，请您在汇款邮购时注明)

大富翁5（增强版）	58
大富翁5Plus（升级版）	18
大富翁4（深情版）	38
WGS124种宠物卡典藏版	4800
WGS620点石器时代会员卡	30
WGS300点石器时代会员卡	15
WGS1060点石器时代会员卡	50
千年II	9.9
骄城	28
2002年2月份空中英语教室MP3	16
2002年2月份大家说英语MP3	16
红月一月费卡	28
千年一储值卡	28
红月一小时卡（60小时）	15
第九城市一九城卡100元	100
联众会员季卡	35
联众会员年卡	120
哈利波特（中文）	60
不灭的传说一简体中文版	38
富甲天下3	38
卡曼奇4	49
欧洲足球联赛	48
夜行侦探一迷失者	68
贸易帝国	48
文明3	49
夜行侦探一零	68
强手大亨（中文版）	49
独立战争2	68
世纪雷神战争系列精选一中文版	48
摩托英豪3	49
深海霸王	39
实话实说	39
窈窕美眉之百分百女孩	48
百剑	49
万王之王战士系月费套卡	145
决战光明顶一标准版	9
决战光明顶一炫紫狂练包	49
冠军足球经理2001—02	49
洛克人大战	38
世纪之战一中文版	38
战争艺术黄金版	48
神话3一苍狼时代	49
碧雪情天	68
要塞	49
幽灵行动	48
生化危机外传一枪下游魂	48





金卡会员邮购软件，享受八折优惠
每次邮购产品，需加5元邮费。
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045#(100089)
咨询电话：010-82634107、82634092
E-mail:jhyf@jhpop.com.cn

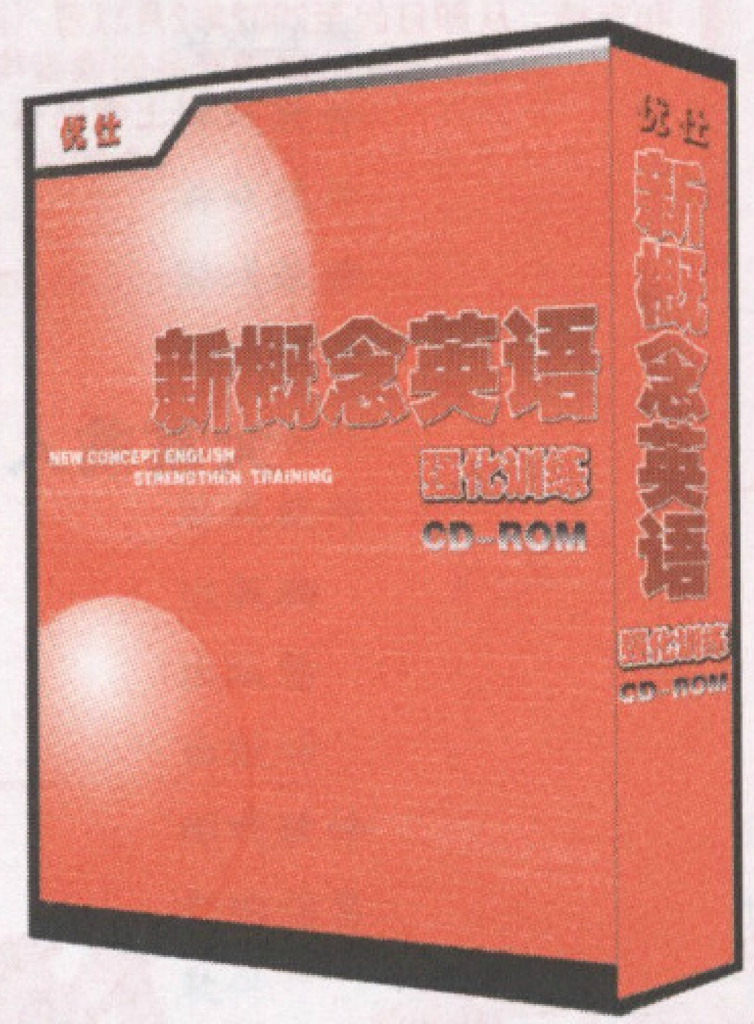
点击jhpop.com，您可在“晶合软商网”上直接选购产品！

碟中碟 www.dzd.com.cn 优仕

CD-ROM《新概念英语强化训练》

8CD/78元

享誉世界的经典英文教材



1 新版教材

按照新版《新概念英语》第二册制作，涵盖其96篇课文所有内容，并提炼出丰富的词组、句型、语法，是其最佳辅导光盘。

2 系统学习

单词记忆、语法练习、写作技能、听力突破，所有内容都可以反复学习，所有内容均由美籍教师朗读，纯正清晰，全方位提高您听、说、背、译、读的英语能力。

3 智能测试

键入的单词、句子、短文，自动校对、自动标示错误、自动朗读；试卷分析，找出薄弱环节，以便有选择的学习和练习，令您轻松逾越学习障碍。

4 广泛适用

适用于中学生、大专院校学生、起步较晚的成年人，足够您进行200个学时的反复练习，是您的良师益友。

《新概念英语强化训练》第1册、第3册及第4册即将上市，敬请期待！

《疯狂英语MP3》(2001全年合集） 1CD+300页中英对照浓缩杂志/26元

《疯狂英语MP3》2000-2001两年合集 2CD+450页浓缩杂志39元。

《驱动之家2002》

面向：驱动发烧友 装机商 DIY一族 机房管理员

- 与www.mydrivers.com联合推出，随时进行驱动升级！
- 提供“数据搜索引擎”，快捷查询所需驱动！
- 最新最全1996-2001年20000条驱动程序！
- 涵盖主板BIOS、显卡、声卡、输入设备、网卡及调制解调器等众多驱动！

全套装 14CD仅售78元

分类装

第一辑	显卡驱动（上）	4CD/26元
第二辑	显卡驱动（下）	3CD/22元
第三辑	声卡驱动	2CD/16元
第四辑	输入设备驱动、网卡驱动、主板驱动、解压卡驱动、光驱驱动、磁盘驱动	3CD/22元
第五辑	主板BIOS驱动	2CD/16元

碟中碟软件科技发展有限公司 出品
网 站：www.dzd.com.cn
咨询电话：010-62654732/33/34/35
技术支持：dzd@dzd.com.cn

里仁软件行销联盟 京里仁计算机公司 发行
邮购地址：北京中关村邮局107信箱
邮 编：100080
欢迎邮购，邮费5元

全国各软件店、音像店、书店、卓越网、搜狐网有售。

经销商定货电话
北京总部：010-82612510/86241512/82610701 广州代表处：020-87511223
太平洋电子城：010-82667386 上海代表处：021-63222260
知春电脑城：010-82619601
公主坟科苑书城：010-68515544-2048

诚征各地经销商







播放、剪辑、复读，影音一条龙





碟霸 2002 XP 个人影音工作室

播放—超酷影音播放器

- ■全面支持 VCD、DVD、CD、MPEG4、RM、MP3 等几十种流行影音格式;
- ■**最新超酷播放界面，"太空机、八音盒、QQ风格";**
- ■超强 DVD 解码技术，完美影音效果;
- ■**首创画面局部放大功能;**
- ■首创按帧精确播放技术;
- ■首创直接浏览 Flash 动画;
- ■支持在线播放、多画面点播;
- ■支持倒播、记忆播放、定位播放;
- ■**支持Windows XP、Windows98/2000、Windows ME;**
- ■具备实时检索功能，轻易播放"烂碟";
- ■功能强大，不胜枚举。

剪辑—随心所欲电影人

- ■**精彩纷呈的影片自由剪辑;**
- ■**首创片段添加字幕功能;**
- ■令您心怡的片段可重复播放或单独保存
- ■不同格式的片段随意拼接播放、保存
- ■**把你喜欢的电影片段，全部收藏!**

复读—万能语言学习机

- ■**看碟学外语! 英语碟学英语、日语碟学日语、粤语碟学粤语!**
- ■**看得见的电脑复读机，影音同步，复读不再枯燥!**
- ■智能分段、手工分段、智能播放，让您学习更轻松
- ■全程波形可视，跟读、复读，训练您抑扬顿挫的语速
- ■可视录音波形对比，精确纠正您朗读的错误
- ■多种复读方式，随意调节复读起点、终点
- ■复读、跟读时间无限制;
- ■快速、常速、慢速播放，全方位训练您听力;

碟中碟软件科技发展有限公司　隆重推出

《碟霸 2002 XP》标准版　1CD/18 元

- ■**碟霸 2002 XP 个人影音工作室**
- ■**超值赠送两部世界经典极品电影《简爱》、《罗马假日》**

《碟霸 2002 XP》豪华版　9CD/68 元

- ■**碟霸 2002 XP 个人影音工作室**
- ■**超值赠送学习娱乐大礼包，市值 118 元。**

《疯狂英语 MP3》打尽一年 6 本期刊 12 张 CD 的全部内容，精彩无限。

《VOA、BBC 新闻听力 MP3》奉献 2001 年最新的世界见闻，音质清晰无比。

《欧美英文经典歌曲全集》精选欧美流行歌曲百余首，全面介绍歌曲、歌星背景资料；原人原声、中英文歌词对照；检索方便，可自动播放十小时以上!

11 部中英文世界经典电影 看经典电影，学纯正英语。

《乱世佳人》、《罗马假日》、《简爱》、《北非谍影》、《茶花女》、《魂断蓝桥》、《呼啸山庄》、《蝴蝶梦》、《傲慢与偏见》、《费城故事》、《百万英镑》

《碟霸 2002 XP》风暴影院　21CD/99 元

- ■**碟霸 2002 XP 个人影音工作室**
- ■**超值赠送风暴影院大礼包，市值 226 元**

12 部中英文世界经典电影 看经典电影，学纯正英语。

《简爱》、《罗马假日》、《一夜风流》、《永别了武器》、《爱德华大夫》、《卡桑德拉大桥》……

10部欧美大片排行榜《沉默羔羊》、《夺命病毒》、《零点爆破》、《绝路烽火》……

30部港台娱乐大本营《逃学威龙》、《中华赌侠》、《流星雨》、《鹿鼎记》、《武状元苏乞儿》……

《碟霸 2002 XP》黄金剧场　27CD/99 元

- ■**碟霸 2002 XP 个人影音工作室**
- ■**超值赠送黄金剧场大礼包，市值 260 元**

畅销古装戏《宰相刘罗锅》40 集 李保田、张国立、王刚为您讲述乾隆王朝近五十年兴衰史里的忠奸之分，令人忍俊不禁。

大师悬疑剧集《希区柯克钻石经典》20 部 一代惊悚剧大师，其影片让世人在难以描述的感官享受中体会到更多的寓意和启迪。

风靡日剧《东京爱情故事》11 集 日语原声、中文字幕。艾婉动人的爱情徐徐展开，打动你的心!

动画扛鼎巨作《三国志》全集 完全中文配音，荣获日本最佳动画金座奖。

碟中碟软件科技发展有限公司　出品
网　站：www.dzd.com.cn
咨询电话：010-62654732/33/34/35
技术支持：dzd@dzd.com.cn
全国各地经销商

里仁软件行销联盟 京里仁计算机公司 发行
邮购地址：北京中关村邮局 107 信箱
邮　编：100080
欢迎邮购，邮费 5 元

经销商定货电话
北京总部：010-82612510/86241512/82610701
太平洋电子城：010-82667386
知春电脑城：010-82619601
公主坟科苑书城：010-68515544-2048

广州代表处：020-87511223
上海代表处：021-63222260

全国各软件店、音像店、书店、卓越网、搜狐网有售

沈阳连邦024-23881542 沈阳希望024-23960172 沈阳赛乐氏024-23882382 哈尔滨东港0451-2516898 哈尔滨希望0451-2510446 哈尔滨三思0451-2524818 大连最新0411-3634944 大连华宇0411-3640552 大连连邦0411-4321308 大庆金银太0459-6319892 北方图书城024-23891129 吉林龙国0432-2490791 新疆三声石0991-3833687 内蒙呼市超越0471-4311947 包头连邦0472-2132613 甘肃毅格0937-8936661 济南长田0531-8559435 淄博鹏越0533-2860281 青岛方邦0532-3876906 石家庄恩普0311-8611094 石家庄连邦0311-6978123 保定易龙0312-5089911 山西万佳0351-4690292 陕西邮缘029-7839181 河南连邦0371-3820175 天津新特罗022-23001064 天津津科连邦022-27383000 南京连邦025-3369157 南京新高025-3692203 江苏连邦025-3609440 温州里仁0577-8849541 杭州美通0571-8271301 武汉天河027-87874577 武汉赛乐氏027-87877246 武汉外文书店027-87822818 长沙连邦0731-4457950 长沙卓越0731-4416962 成都连邦028-2916806 重庆连邦023-63538239 成都新四方028-5444147 厦门金桥达0592-2202012 海口连邦0898-8540137 南宁连邦0771-5315399 昆明绝点0871-5130910 昆明黑马0871-5191804 昆明连邦0871-4138178 昆明威豪0871-5107100 上海连邦021-63735610 上海竞立021-63229657 上海赛乐氏021-64268137 上海汉德021-54900486 上海今声021-63222106 上海众思021-65624443 上海凿益021-63226207 上海罗立021-63608221 上海巨氏021-56965742 上海吉思021-58870293 苏州东渊0512-5199007 上海伟毅021-62108754 广州思富特020-87596104 广州连邦020-87593030 广州南软020-87582989 广州大高行020-83790899 广州报网020-87531488 广州购书中心020-87518465 深圳海象07553697249 深圳连邦0755-3697823 深圳书城0755-2076448 深圳正普0755-3269083 深圳中鹏0755-6534370 深圳宏软0755-3265536 深圳世名0755-3269089 深圳连邦0755-3229263




广告

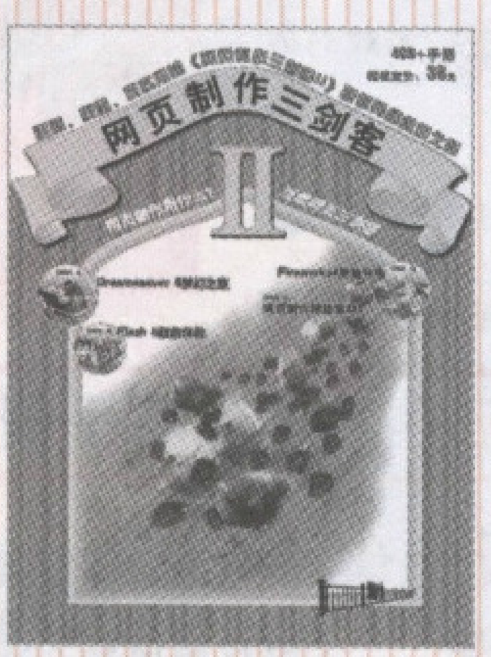


万众 骏网合力 软件分销组织总经销

万众分销 必属精品

网页制作三剑客 II

更新、更全、更实用的《网页制作三剑客》 圆你网络纵横之梦



4CD+手册 38元

- 新增功能
- 完全教程
- 高级技巧
- 实例制作
- 滤镜插件
- 源码放送
- 高级教程
- 佳作欣赏
- 相关软件
- 网页素材

本产品容量为四张光盘与《网页网站设计制作》手册，包含最新的 Flash6 测试版，Dreamweaver5 前瞻，fireworks4 的最新升级，齐全的滤镜、插件，系统全面的教程与技巧，由浅至深的实例制作等等……。

10000种实用工具集萃 II



6CD

48元

各类实用工具的全面收集，超大的容量、细致的分类、丰富的内容、精美的制作，内容涵盖了计算机6大领域132个分类

- 系统工具
- 网络工具
- 图文媒体工具
- 编程开发工具
- 黑客安全工具

扑克牌游戏大全

经典扑克游戏大餐，超值赠送《方块大战》

19.8元

- 扑克知识
- 扑克占卜
- 扑克欣赏
- 经典游戏
- 游戏大全



齐全：扑克游戏的大放送，各种精选扑克游戏400余款。
丰富：扑克知识、扑克占卜、扑克牌面欣赏等全面内容。
精美：音貌一体的多媒体制作。
超值：赠送－精美手册《扑克魔术详解》。

超级兔子魔法设置

中国软件行业协会、中国软件网评选的2000-2001的十佳软件之一
《中国计算机报》、《大众软件》、《电脑报》等多家媒体曾重点推荐

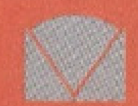
赠：
- 超级兔子注册表优化软件
- 超级兔子终极加速
- 超级兔子修理专家

特酷价：25元



全面修复被不良网站修改的 IE 浏览器设置
打扫电脑，清除无用的垃圾文件
关闭浪费资源的、无用的小图标
清除密码和显示密码
将文件夹伪装成其它样子
……

诚邀全国软件开发厂商、软件开发小组加盟　诚征全国各地经销商、代理商



特约邮购 万众软件俱乐部

电　话：010-62510109、62510224(24小时)
汇款地址：北京双榆树101号信箱
网　址：www.wzclub.com/www.800j.com
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335
联系人：罗雪松
邮　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39

（邮购免邮资）





昱泉国际
www.isolg.com.cn
笑傲江湖网络版
笑傲天下
驰骋江湖
招贤纳士
总经销商:
上海美瑞数码技术有限公司
电话/传真: 021-62402249
sina 游戏世界
明基 BenQ
IBM
制作发行
昱泉信息技术(上海)有限公司
上海市肇嘉浜路108号中汇商务楼8楼
笑网官方站 http://www.isolg.com.cn
http://games.sina.com.cn/isolg

在线专区： games.sina.com.cn



在线

隆重推出 大型活动

痛击倭寇

中世纪，倭岛势力渐长，派出海盗船不
侵蚀各大陆领土。

你的国家，正面临持续不断的侵扰！

你的领地，正遭受史无前例的蚕食！

你的民众，正忍受惨无人道的欺凌！

保卫你的国家，拿起你最强悍的武器、
上你最精良的装备，集结起来！

与五万人一起，东征倭岛！

上百个国家，组成史上最强大的联盟，
头直指倭岛！

征战、殖民，集结海上最庞大的舰队，
渡重洋，展开史无前例的海上远征！

痛擊倭寇





盤古軟件開發有限公司
香港恩平道48號恩平中心1101室
Tel:28818178 Fax:28818239
http://www.pioneersoft.net



北京实达铭泰计算机应用技术开发有限公司
地址：北京市海淀区中关村南大街6号中电信息大厦
客户服务热线： 010-62501955转客户服务部
网址： www.sunv.com E-mail:sunv@sunv.com
邮编： 100086

奥美电子寒假精

HALF-LIFE

PLATINUM COLLECTION

首款B4系列步枪—M4A1枪模

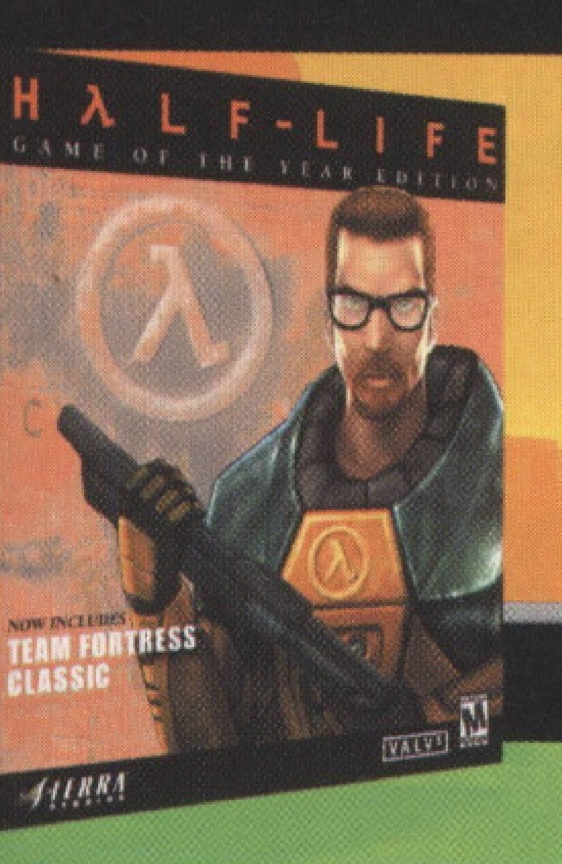
128元

隆重推出 半条命 白金版

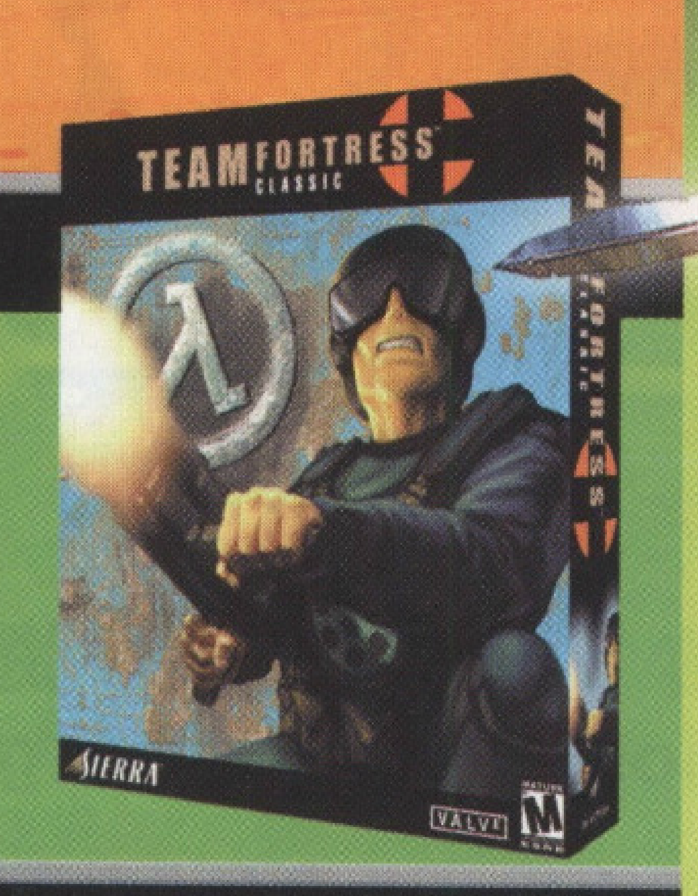
另附CS系列精美枪模，并授予反恐精英《持枪证》机会不容错过！



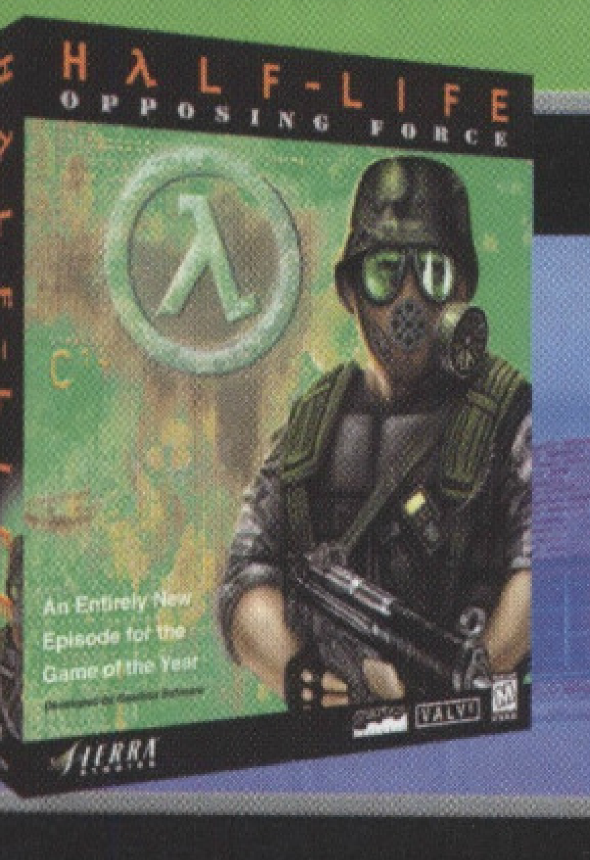
美奉献



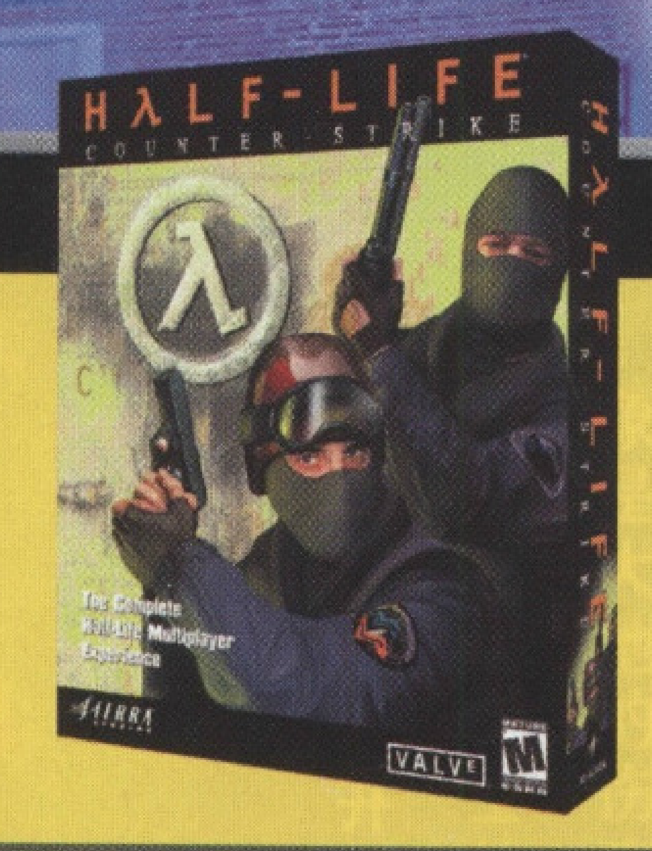
智斗怪兽



军团要塞



针峰相对



反恐精英

- 阿加西，库尔腾，休伊特……
  数以百计的当今网坛英豪任你挑选
- 从红土到草地，从硬地到室内，
  真实多元化的比赛场地
- 全球各大公开赛，大师赛，
  大满贯赛事全面收罗
- 及具魄力的豪华真实场景
- 支持多人对战
- 支持网络对战

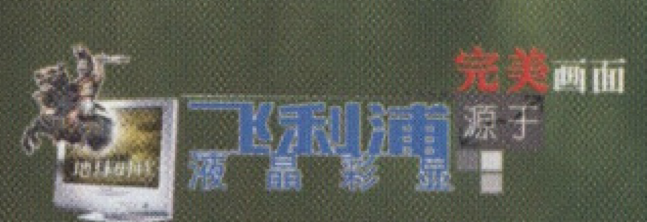




98元

SIERRA STUDIOS

EMPIRE EARTH
地球时代



《地球时代》有奖活动由飞利浦独家赞助

AEC 奥美电子
新挑战每时每刻

奥美电子（武汉）有限公司
(027)85801802 (010)82657909 (021)63520140


网络三国牌
three kingdoms card
智谋无双、武勇盖世、兵力雄厚、决断英明
手中薄薄纸牌尽显你英雄本色
纵横捭阖、欲擒故纵、虚张声势、反客为主
历史多多计谋全在我网络小牌
还三国一份古典——中国传统水墨画风
给三国一个新意——新型策略益智牌
给玩家一个更广阔的空间——支持LAN、INTERNET
大宇资讯软星科技
www.softstar.net.cn



一个在沙漠中的旅行者
最需要的是茫茫沙海中的一片绿洲



"沙丘寻宝—万人争夺战"
正在新浪网《帝王：沙丘之战》专区中火爆展开


Gothic
歌特帝国
带你征服3D冒险游戏王国
·第三人称冒险
100余种武器任你挑选
·剑与魔法的时代
·多元化的剧情
自由的世界
·所有的NPC都象
真人一样有自己的生活
48元 2CD
2002年2月初隆重上市
CODENAME:
OUTBREAK
蒸发密令
48元/1CD
PC CD-ROM
CODENAME: OUTBREAK
《危机最前线》
《三角洲特种部队》
《反恐精英》的完美结合
密令目的：消灭异型和他们控制的人类军队
密令执行：世界最精锐的特种部队
执行方式：主视点射击
执行方法：单人任务及多人连线模式（推荐）
使用武器：集机枪、激光、导弹等多种功能于一身的超级武器
密令备注：记住你不是阿诺！
连邦软件发行部荣誉发行
2002年2月初隆重上市
北京连邦软件股份有限公司发行



炫紫狂練包

① “决战光明顶资料片”光盘满载推出
② 超精致的操作手册+不迷路的详细地图
③ 一组开卡序号+超值“100点”开卡点数
④ 2002年“开运全彩桌历”
⑤ 独家绝版Q版赵敏储值点数卡500点

点数卡内附：
热门珍品“替身娃娃2只”
游戏时间一个时辰内不会头晕晕的超级密宝——“避昏药”一枚（可以使用100次）







火红炫紫狂恋价：49元

超值绝版
Q版赵敏点数卡

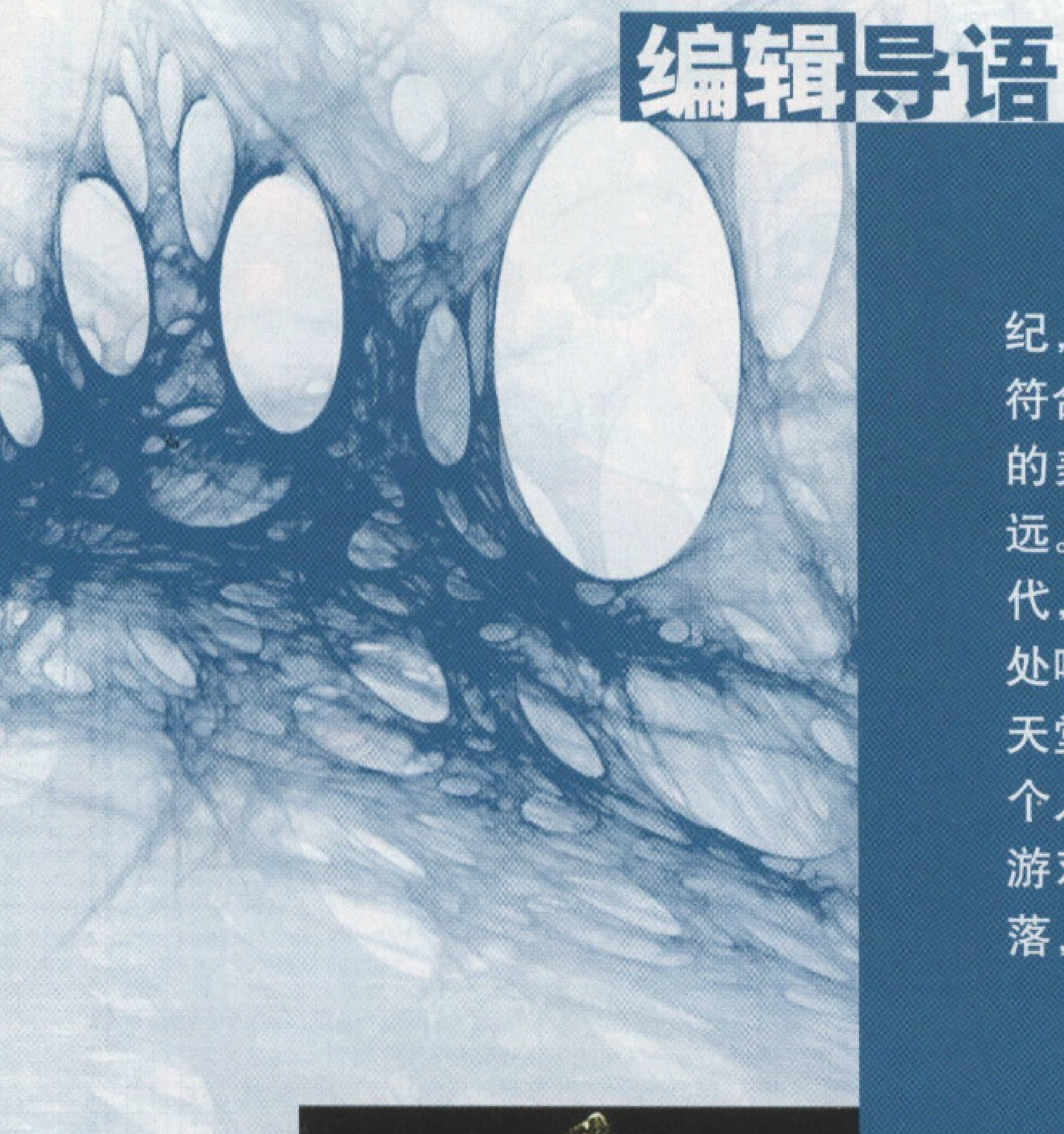
2002年1月18日 隆重登场 敬请期待





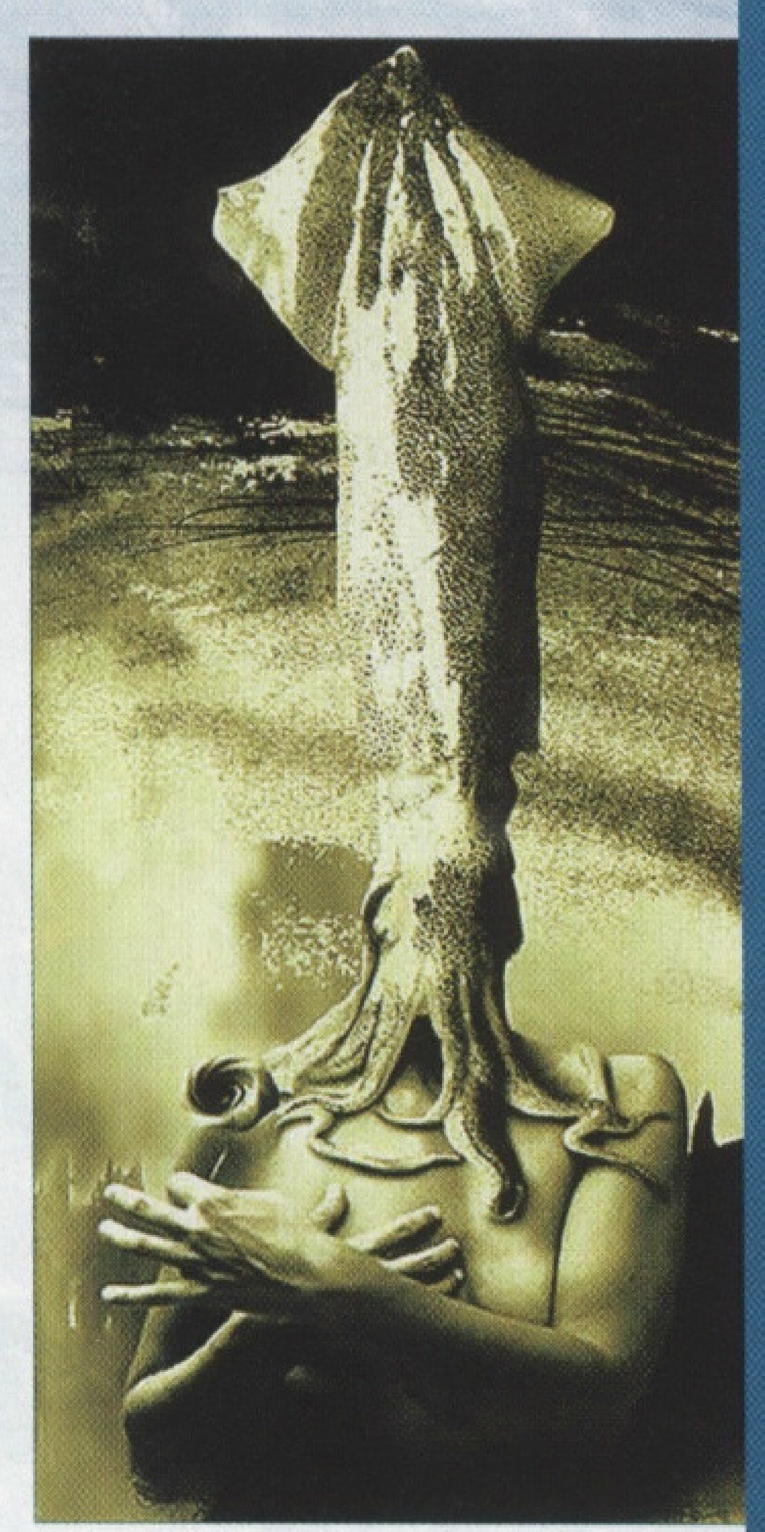


编辑导语



二十一世纪是一个充满了热切憧憬的世纪，它被人为地哄抬到一个极高价位，然后又符合社会发展规律地沉重跌下谷底。上个世纪的美梦依旧残留于记忆中，那样深切而又遥远。在冷战结束后一度只有混浊暗潮涌动的时代，人们居于全球经济反常上升的浪潮中，到处喧嚷二十一世纪文明、美丽、进步、安详如天堂的呓语。似乎才迈入二十一世纪的门坎，个人飞行器就会布满整个天空，虚拟实境成为游戏的主流，安全的核能把光明带向每个角落，美国人准备开始第一批外太空移民……

终于，双子星倒塌了……



我们迎来的是一个饥饿和战争仍然肆虐超过三分之一陆地的世纪，一个网络泡沫和经济衰退带来更多失业人口的世纪，一个霸权主义和恐怖主义将枪口对准最无辜平民的世纪……梦想破灭了，虽然糊里糊涂地度过了两个千僖年，人们还是怀着沉重或勿宁说是麻木的心情，迈入了本世纪第二个年头。

新年才届，我就病倒了，但比起人类的疾病来说，算得了什么……

先哲云：“天将降大任于斯人也，必先苦其心智，劳其筋骨，饿其体肤，空乏其身，行拂乱其所为，动心忍性，增益其所不能。”不知道其中“人”这个字，范围可不可以扩大化？中国的游戏产业、娱乐产业、人类的和平事业，能否吸取挫折来“增益其所不能”呢？

终究在床上躺了一天多，听窗外寒风优雅地掠过树梢的我，终于又爬了起来。也许，希望仍在。那就由小及大，先把希望献给中国的游戏产业吧。

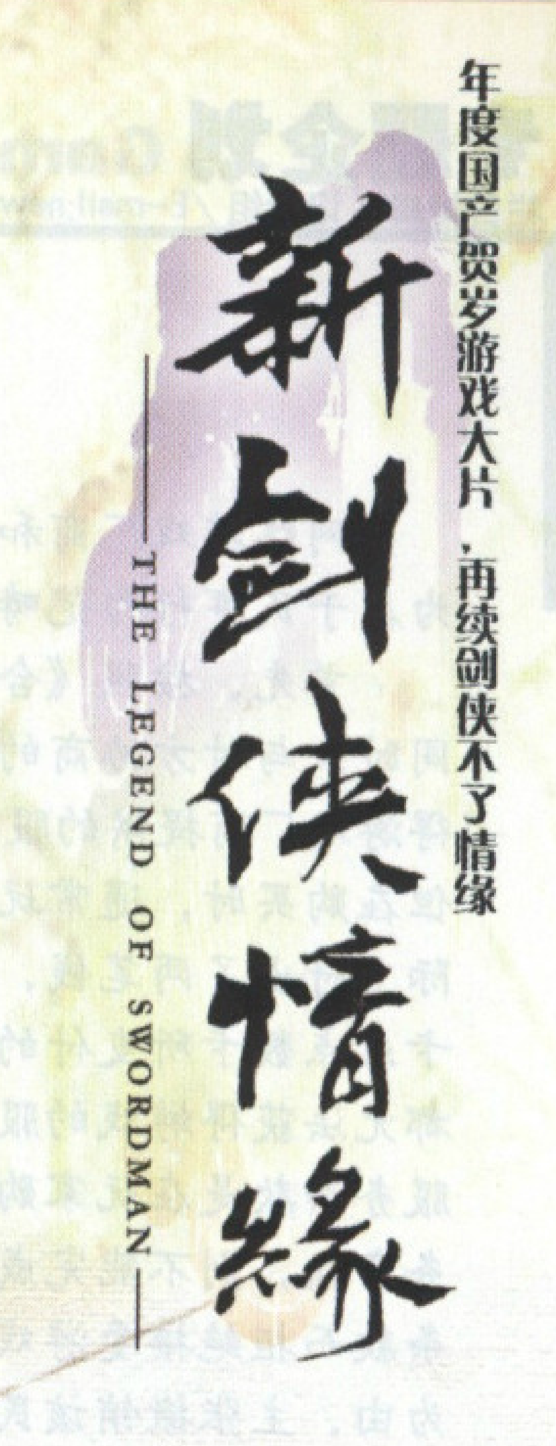
变味的网络游戏


■本刊记者　赤军



对于玩家来说，游戏是生命中的重要组成部分，但终究不是必要组成部分。随着年轻人离开学校步入社会，随着个人的空闲时间越来越少，相信不少玩家都从“搏派”（正统搏杀派）向“狂派”（疯狂修改派）转化了。本来嘛，买了一款游戏，商品到手，爱怎么玩是我的自由，就算因此搞到烧机（据传，某种《街霸》街机主板，真的具有这种恐怖功能）也与他人无干。

但社会在发展，进入网络时代以后，游戏修改和游戏作弊再不是玩家个人的事情了。你对机器作弊，再不公平，机器也不会暴走；你对同样活生生的人作弊，那就有规章制度来限制你的游戏自由了。因此，下面的读者来信，才值得深挖其根源，特做成一期专题。



一封读者来信引出的话题

我是网络游戏《龙族》一玩家，该公司在我注册后突然在游戏开始时强行加入一份单方面的合同，和我注册时签订的玩家协议完全不一样：

一、本服务条款由玩家与北京第三波戏谷软件有限公司（本服务条款中简称为“戏谷”）就戏谷所属的线上游戏《龙族》所订立的相关权利义务规范。因此，请于注册成为《龙族》玩家前，确实详细阅读龙族各项守则的所有内容，现在您点选“同意”键执行《龙族》即视为同意接受龙族各项守则的所有规范并愿受其约束。

二、玩家使用戏谷《龙族》时，应遵守法律及遵守龙族各项守则，否则戏谷有权随时按照该守则处分或终止玩家使用《龙族》，由此造成的任何损失戏谷将不负任何责任。

三、恶性破坏服务设施，包括但不限于：利用编译或反编译程序修改服务器、客户端程序及游戏资料、使用异常的方法登录游戏、使用网络加速器等外挂软件或机器人程序等恶意破坏服务设施、扰乱正常服务秩序的行为，戏谷同时保留对此行为之一切法律追诉权。

四、戏谷就线上游戏《龙族》，不负任何明示或默示的担保责任，亦不保证《龙族》的稳定、安全、无误及不中断。玩家应自行承担使用执行线上游戏所有的风险及因此可能致生的损害，包括而不限于其因执行线上游戏《龙族》或自行由龙族官方网站下载游戏或资料图片而导致玩家或其所使用的计算机系统损害，或发生任何资料的流失等。

五、玩家应确实遵守《龙族》各项守则及有关法律命令的规定。对于以上条例戏谷持有最终解释权，并且可能随时修改、增减，请玩家们经常察看，并严格遵守。若会员违反上述规则，本公司得视情节轻重永久或暂时中止会员之全部或部分网络服务使用权，并不退还相关费用，并保留法律追究权利。

六、戏谷保留将来新增、修改或删除《龙族》的全部或部分的权利，且不另行个别通知，用户不得因此要求任何补偿或赔偿。

稍有点常识的人都知道这份合同是不合法的，敬请贵刊能报导一下。

从表面内容看，这封读者来信反映的是在未经消费者同意的情况下，商家对已签订的合同进行单方面修改的问题。如果就单从法律方面来讲，商家的这种行为是否损害了消费者的利益、是否违法呢？就此问题，我们走访了北京一家知名律师事务所，律师就此事在法律上给了我们一个说法：

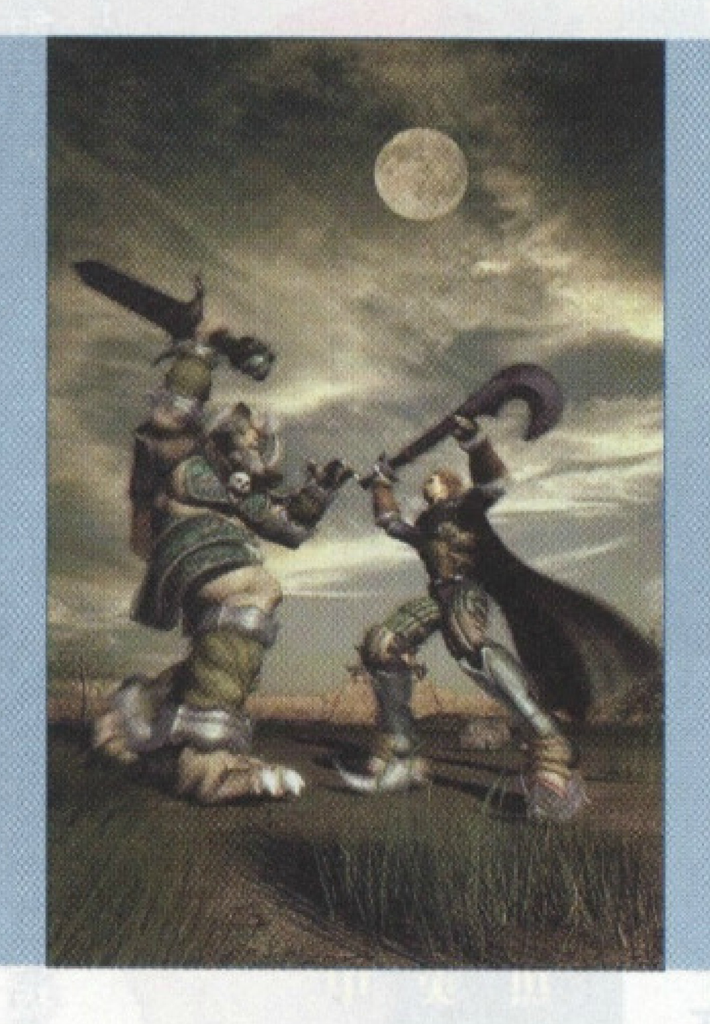


网络游戏厂商和网络游戏玩家之间的关系，是经营者与消费者的关系，双方产生权利义务关系的行为属于民事行为范畴。

首先，按照《合同法》第39条的定义“格式条款是当事人为了重复使用而预先拟定的，并在订立合同时未与对方协商的条款”，此服务条款应属于格式条款。玩家在购买了客户端软件后，并没有立刻获得游戏厂商提供的服务，只有在终端机上安装该软件过程中并同意该合同，才能完成安装从而获得服务。但在购买时，通常玩家并不知晓该服务条款的具体内容，只有在安装过程中才能看到服务条款。玩家实际上付出了两笔钱，一笔钱是购买客户端软件使用权所支付的对价，另一笔钱是为了在线游戏而购买月卡或点数卡所支付的对价，即购买服务的对价。一般来说这两笔费用是捆绑在一起的，不购买任何一项都无法获得游戏的服务。律师认为，玩家作为消费者有接受或不接受该服务的自由，但现实情况中有关服务条款是在玩家购买该游戏客户端软件后于安装程序中才知晓并被要求签署的。玩家如果不接受该服务条款，则不能完成客户端软件的安装，也就无法接受游戏厂商提供的游戏服务。若是因不能接受服务条款而拒绝接受游戏服务时，律师认为，玩家可以依《民法通则》第59条，以“订立合同时显失公平”为由，主张撤销该民事行为。被撤销的民事行为从行为开始时无效，因无效的合同取得的财产应当予以返还，即玩家基于以上理由，有权要求游戏厂商退货退款。

其次，该服务条款中声明，游戏厂商就其产品“不负任何明示或默示的担保责任，亦不保证稳定、安全、无误及不中断”，要求玩家自行承担使用执行线上游戏所有的风险及因此可能致生的损害等。对于这样的约定，律师认为其违反了《消费者权益保护法》第7条“消费者在购买、使用商品和接受服务时享有人身、财产安全不受损害的权利”、第18条“经营者应当保证其提供的商品或者服务符合保障人身、财产安全的要求。对可能危及人身、财产安全的商品和服务，应当向消费者作出真实的说明和明确的警示，并说明和标明正确使用商品或者接受服务的方法以及防止危害发生的方法”和第24条“经营者不得以格式合同、通知、声明、店堂告示等方式作出对消费者不公平、不合理的规定，或者减轻、免除其损害消费者合法权益应当承担的民事责任。格式合同、通知、声明、店堂告示等含有前款所列内容的，其内容无效”的规定。玩家作为消费者有权获得安全、稳定、正确无误的线上服务，这是游戏厂商作为经营者应尽的法律义务，不能以合同约定的形式来企图免除。虽然网络稳定安全谁也无法保证，但就像社会正常交易中的风险一样，除非不可抗力可以法定免责外，经营者必须要承担消费者因接受其服务而导致的损失，这是正常的经营风险，妄想通过格式合同的约定来把这种风险转嫁给消费者是不公平的。

第三，游戏厂商称对该服务条款“持有最终解释权”，律师认为，这并不意味着游戏厂商可以对其制定的服务条款随意解释，并不能将“最终解释权”当作万能胶来哪儿破补哪儿。《合同法》第41条明确规定：“对格式条款的理解发生争议的，应当按照通常理解予以解释。对格式条款有两种以上解释的，应当作出不利于提供格式条款一方的解释。格式条款和非格式条款不一致的，应当采用非格式条款。”



这件事经律师一说，我想商家的行为是否合法、在法律上是否站得住脚，大多数人已心中有数，那么，这件事到此就算结束了。真的能结束吗？商家为什么这么做？玩家真是无辜的受害者吗？这是个别现象，还是网络游戏普遍存在的现象？国内网络游戏玩家现状如何？这些问题难道忽略不计吗？除了《龙族》外，我们注意到其它的网络游戏如《石器时代》、《红月》、《传奇》等都有一个所谓的《玩家守则》，其内容也大多雷同。这个“守则”可不是和网络游戏共同“诞生”的，它的出现是一种无奈的表现，多少体现了国内目前网络游戏的现状。

我爱“兴奋剂”

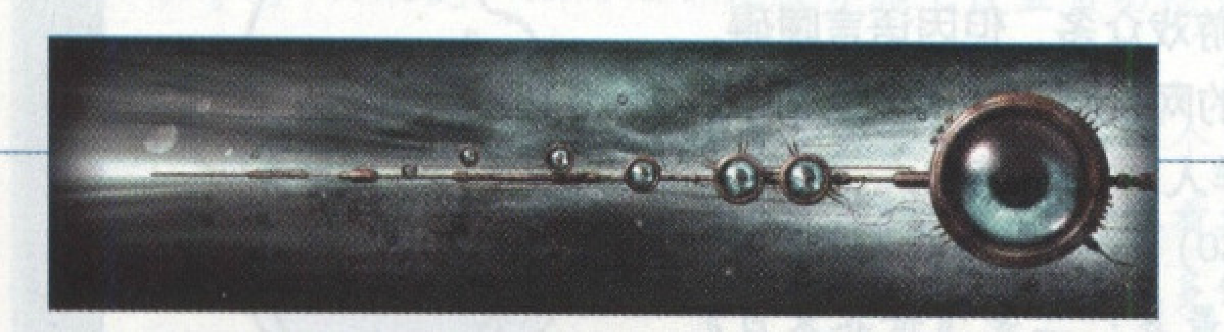
网络游戏在国内的发展也就两年时间，随着网络资源状况的日益改善，其发展速度显著加快。到目前为止，游戏的数目已达十几种之多，且今后还会以更快的速度发展下去，网络游戏正以其独有的游戏方式不断吸引着不同性别、不同年龄的玩家参与其中。商家在不断完善游戏内容的同时，也在努力提高其服务质量，而我们的玩家在一边享受游戏带来的乐趣时，还在做些什么呢？他们会心甘情愿地花费时间和金钱长期在游戏中练功升级、缓步行进吗？就此，亚联游戏产品经理杨敏有深刻体会。

《千年》和《红月》是我们代理的两款网络游戏。《千年》中使用外挂程序的玩家大概占60%；《红月》游戏中使用外挂程序的玩家大概能占到80%。使用外挂简单来讲会加重服务器的负担，会影响别的用户的接入速度和游戏速度。

众所周知，如果一个网络游戏出现了加速器或修改器等外挂，那么这个游戏的生命周期将会大大缩短。理由很简单，需要一个月才能修炼成功的魔法或武功，通过外挂只需要三五天或更短的时间就能做到。这种情况是任何一个游戏制作商或代理商都不愿意看到的事。其实这只是危害的一个方面，更重要的危害在于很多新进入的用户甚至没有好好地玩过一天网络游戏，就被别的玩家带得只能用外挂才会玩游戏。这样下去，不正确的游戏方式及游戏心态足以使中国的网络游戏用户处于一种亢奋、极端的游戏情绪中，这样就会使更多的人去忽视甚至遗忘真正网络游戏所能带给人的乐趣。

我们对于制止用户使用外挂已采取了一系列的解决方案。主要形式为：促使游戏研发厂商升级游戏版本封闭外挂程序；通过游戏GM在线长期而有效的监督管理形式来制止用户使用外挂游戏。而更重要的是，作为一个专业的网络游戏代理商，我们在选择下一款网络游戏时势必会比以前更注意该游戏对于外挂的免疫程度和研发厂商的技术支持程度，也只有这样，才能从根本上解决外挂带来的所有问题。

的确，使用非法游戏外挂程序已是目前网络游戏存在的最直接、最严重的问题，这是网络游戏现状最真实的写照。因为它，游戏的公平性无从谈起；因为它，更多的人“学会”了如何玩网络游戏；因为它，商家情非得已地禁外挂、删帐号；因为它，玩家与商家誓不两立；因为它……只是因为它这么简单吗？外挂程序本身有错吗？“枪不能杀人，只有拿枪的人才会杀人”。

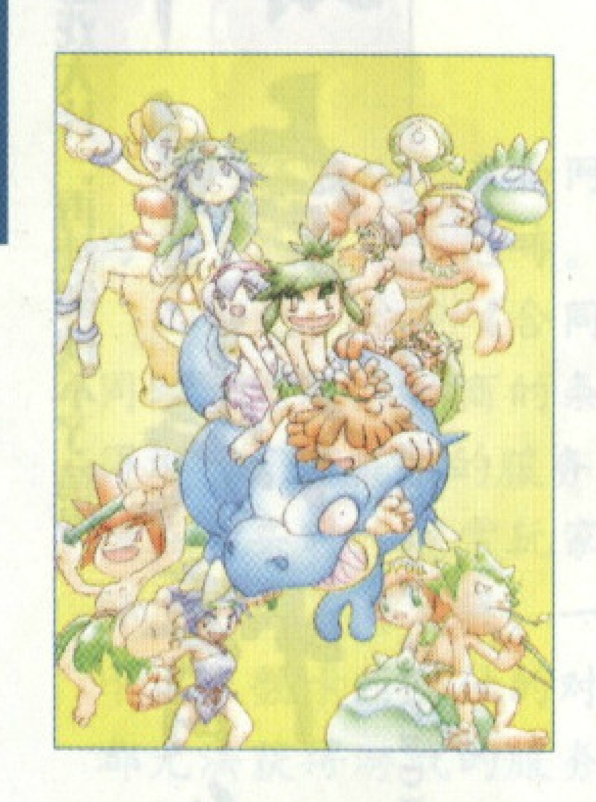


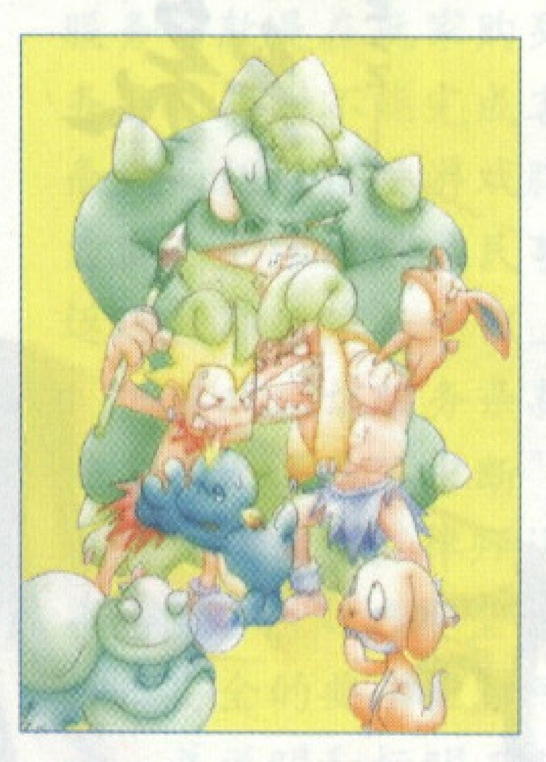
“费厄泼赖”不要缓行

谈到我们的玩家，不能不说说现在玩网络游戏、局域网对战游戏时某些人的素质问题。言语粗俗、恶意PK、偷机取巧，这本来是一些人的个别行为，但争相效仿的人似乎不在少数，究其原因，可能是报复心态所致。syn是个有着许多游戏阅历的普通玩家，他的看法虽说不上独到精辟，却也反映出目前国内网络玩家的一种现状、一种心态、一种素质。



国内网络游戏的环境很糟糕。PK、污言秽语、外挂，都是很难解决的问题。相对于PK来说，外挂是这两年新兴起的名词。而外挂一般又分主动和被动两种，所谓被动外挂不外乎是变速齿轮、机器人程序或鼠标连点器之类帮助游戏的工具。君不见，《龙族》和《网络创世





纪》那种游戏要不断地连续点击鼠标，如果一直手动，怕不是一个月就要换一只鼠标，同时还要去医院挂号看手指关节劳损喽。而鼠标连点器有效地解决了这个问题，它会不断地对服务器发出鼠标点击的信号而使你的鼠标和手指都可以不那么费劲。至于机器人程序就是循环地向服务器发送一些动作指令用于自动练功的。这些被动的外挂程序现在大多数网络游戏已经听之任之了，而主动的外挂程序则是各个网络游戏加大力度打击的对象。这些主动外挂大都是利用程序本身的漏洞而直接对数据进行修改，比如《石器时代》的步步遇敌、《金庸群侠传网络版》的瞬间移动等。这些主动外挂明显地违背了网络游戏公平竞争的原则，而恶性循环地造成了几乎所有玩家全部使用外挂的恶劣局面。对于这种外挂，只好寄希望于游戏制作者来改变了。

其实岂止网络游戏，联机对战游戏也是如此。比如《三角洲》、《反恐精英》等都出现了厉害的作弊手法。就拿《反恐精英》为例吧，某虽不愤，但也安于现状，毕竟天地之大，还有开发反作弊软件的能人么。但一日，在某网吧惊见一“兰博”，只见此君一手持烟、一手端茶，面前屏幕定立不动，无甲无钱，但有“USP45”一只。远近皆有许多蓝、红、黄色方框，蓝红色大都在迅速移动，而黄色方框则静止不动，上标有诸如“MP5”、“AK47”、“M4A1”之类。这时，一红色方框渐渐接近，原是一匪，正想提醒“兰博”注意，不想屏幕上那手枪无风自动将那匪“爆头”；未几，身后又现一匪，亦遭同样下场。某惊呼：“此乃何物？”“兰博”笑曰：“hohoho，这个就是最新版的作弊器呀，反作弊软件查不出来的，因为做反作弊软件的那个公司已经倒闭了。”某无言……

看过事例，不知您做何感想？是一笑了之、是心中不悦、是沉默不语、还是无动于衷？又或者都不是，事不关己高高挂起。是与非，我想大家心中自有定论。网络游戏如何玩？玩家应当有怎样的良好心态？现实中的道德规范是否也应当体现在虚拟的网络游戏世界中？这些问题的答案都在那个沉迷于《梦幻之星在线》的雪鹰与国外网络游戏玩家的亲身经历之中。

网络上的“洋人”



国外网络游戏的环境是国内玩家不太了解的。虽然世界上的网络游戏众多，但因语言障碍，大多是各国“自产自销”的本地化产品。能够将世界上玩家联系起来的网络游戏并不多见，《梦幻之星在线》便是其中较为优秀的一款，而雪鹰便是一个经常与“洋人”打交道的人。

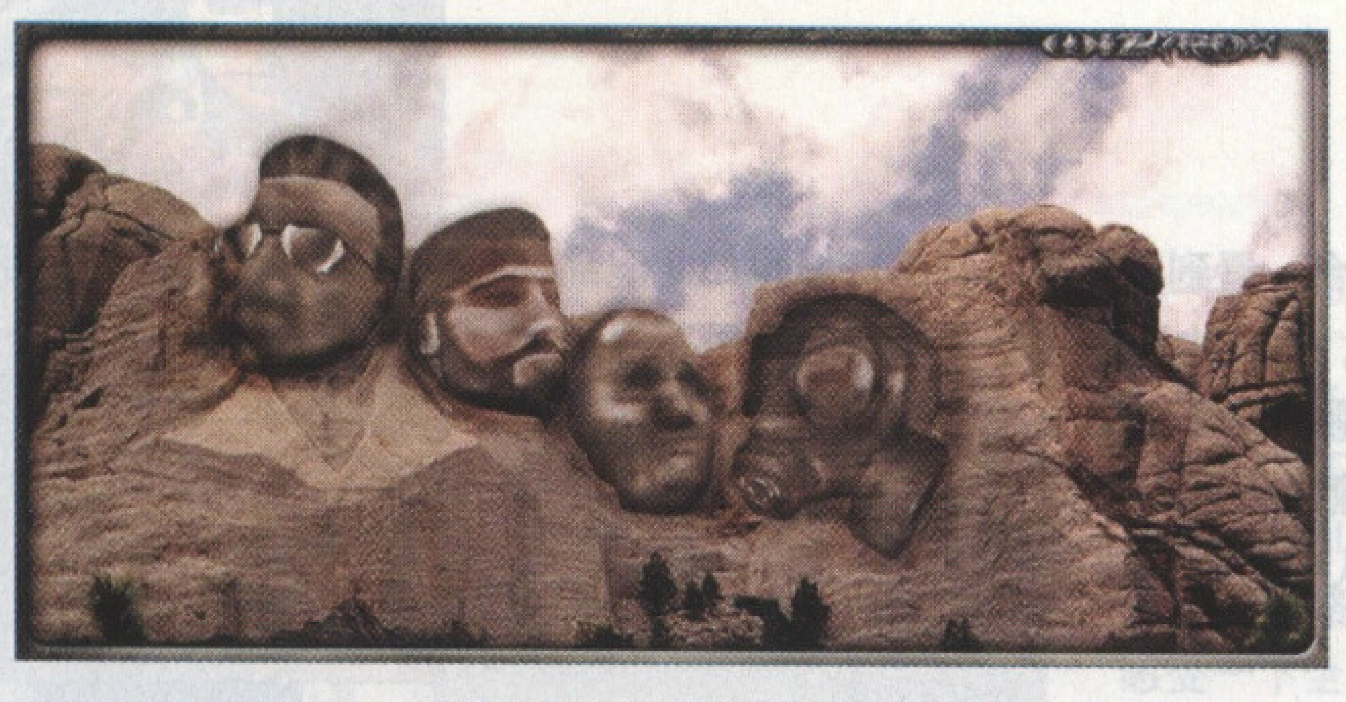
我主要玩两种国外网络游戏，一是《梦幻之星在线》（简称PSO），平均在线人数3万，周末的时候5万左右，主要有中国、美国、日本的玩家参与，日本最多；二是《世界末日》（简称RO），因为还在测试阶段，而且分了韩、英、日3种语言版本，所以平均在线人数是3000人，主要是中国、韩国、日本、美国、德国的玩家参与，韩国和日本最多。

国外的网络游戏也多是收费的，PSO可在日本各大超市里购买月卡或通过银行帐户支付费用（只限日本国内和美国），每30天400日元，每90天1000日元。PC版的PSO收费则比DC版要贵，每90天2000日元。因为国内收入与国外不同，DC版PSO的收费倒是国内人士也能够承受的，1000日元相当于70元人民币，可以玩3个月，即每月23元人民币。对于国外玩家来说，一两千日元的费用根本就不算什么。另外，国外大多是宽带上网，而且相对其工资来说也非常便宜，所以上网玩游戏聊天的人很多。国内的话，无论是拨号还是宽带收费都很贵，所以去网吧玩局域网游戏的人相对较多吧。



在游戏中各国玩家都有各自的特点，我将之分为三大类，一是日本、二是欧美（以美国为主）、三是中国（包括大陆、香港和中国台湾省地区）。

日本人的言谈举止最客气，他们中80%的玩家都有着良好的团队合作精神和文明礼貌，无论是初见面还是老朋友，都会主动问候，说话也客客气气的，也不太会偷抢拐骗。如果他对你有些不满也会婉转地提出或离开队伍，而不会对你破口辱骂（除非你的言行太过于恶劣而激怒对方）。对于弱小，他们也会及时帮助。比如PSO上经常可以看到等级高的人带等级低



的人练级，双方未必相识甚至是初见面。组队方面就更加注重合作与交流，与队友同进共退，相互帮助。日本玩家很喜欢聊天，如果他们对你感兴趣或与之交朋友的话，会不去冒险而拖着你站在原地聊好几个小时。当然这是说80%的日本玩家，也有个别对中国人充满敌意，有些是民族矛盾，而有些则是因为中国玩家的口碑不太好（比如偷窃）。

欧美方面，特别是美国人比较英雄主义，他们崇拜强者，不擅长团队合作。组队冒险时也是自管自地冲版，如果有人掉队或回城买东西，他们是不会像日本人那样留在原地等那人回来的，而是继续前进。另外，以PSO的美国服务器那边的情况来看，环境非常混乱，修改、PK甚至改换你所用的人物等现象时有发生。

中国方面，以PSO来看的话，玩家的好坏应该是一半对一半吧。有知书达礼、乐于助人、擅长合作的玩家，也有偷抢拐骗、肆意辱骂的玩家。不过，因为中国人的人数比其它国家少，所以按比例来看，别人只要难得遇到一两个中国玩家，偏偏又是品行不好的，就会觉得中国玩家都是行径恶劣的。

以RO来看，日文版比英文版的环境要好很多。在日文版里，抢别人东西之类情况很少发生，只要东西在你脚下，旁边的人就不会随便去捡。英文版则完全不同，似乎捡别人的东西是天经地义。一个大环境的影响也是非常重要，只要你还有些廉耻，在日文版里就会跟随大流，也会变得客气。但换了在英文版里，如果被别人多次抢走了东西，再好脾气的人也会生气，亦会产生“我也要抢别人的东西来补偿”的想法。个人觉得，即便是网络的虚拟世界，也不可以因此而任意妄为。特别是像PSO之类与各个国家的人交流沟通的游戏，或许你只觉得自己是个普通玩家，但在别人的眼里你却是个“中国人”。作弊、欺骗、以强凌弱、使用外挂程序等有害于网络游戏的现象，在每个网络游戏里都有，而且也比较普遍，国内的几款网络游戏相应的举措似乎不算很严。拿PSO来说，SONICTEAM在服务器上设置自动检查程序，一旦发现你使用了违禁的道具、超常的记录或金手指，立刻查封你的帐号。你可以写信去询问查帐的理由和期限，他们会根据你的情况来决定是查封一天、一个月还是永久查封。基本上是永久查封的。日本玩家普遍厌恶作弊等违规行为，一旦看到你违规，都会报以鄙视的眼光，并不再和你组队。美国方面似乎较纵容作弊，很多修改方法也是他们想出来的。国内的玩家比较矛盾，绝大多数人都有作一般的修改或接受修改的道具，但对于恶劣的修改等还是有很多人持反对意见的。这也是习惯问题吧！因为国内和美国玩家在单机游戏上都已经习惯了修改，日本玩家则追求各种极限的通关方式，不屑于修改。

相比之下，国内玩家缺乏自我约束能力，言行比较没有礼貌，越是年纪轻越明显。稍一不如他们的意，就破口大骂，辱骂追打对方。国内大多数网络游戏都是允许PK的，也因此造成了混乱。虽然一些游戏是因为有国家之争，但不少玩家国难当头时不出战，只会去杀自己同胞及弱小，实在令人心寒。与日本玩家相比，国内玩家缺乏的是团体合作精神、基本的文明礼貌、体谅他人的心情，事实上这也是现在国内年轻一代人现实中的缺点。最欠缺的大概就是自我约束能力了吧，若是有的话就不会作弊、欺骗、以强凌弱、使用外挂程序了。文明礼貌也是国内玩家非常之欠缺的，这点任何国家的玩家都比不过日本人。这也和日常习惯有关。这也许从一个侧面反映了不同国家国民的素质吧？比如日本人，他们的民族就比较团结，而且平时也很讲究客套话，所以这些习惯都会体现在网络游戏中。国内现在的年轻人日常生活里就很缺乏礼貌，也可以说是被宠坏了的一代，所以在网络里也没有礼貌，而且以自我为中心，一旦不顺应自己的意思就立刻翻脸。在PSO里大家交换武器道具时就放在银行旁边的地上，不要的道具则放在银行前的地上给别人随便拿取。如果有国内一些玩家进来，看到银行前的道具，二话不说就拿起来；如果是日本玩家则会先询问：“我可以拿

吗？”当获得肯定后才会拿。



国外网络游戏环境及玩家现状与你的想象是否吻合？看到国外有的网络环境也如此混乱、有些人的言谈举止也如此粗俗，你是否暗自感到庆幸，毕竟中国网络游戏玩家的素质不是最差的？又或是干脆大声嘲笑他们与我们有同样的素质问题？你不必急于回答，我不需要知道你的答案，我只想说“人往高处走，水往低处流”。这两款由不同国籍玩家参与的游戏所揭示的目前网络游戏环境的现状应当引起我们怎样的思考？从中又能领悟些什么？在网络游戏的世界中，你真正想要得到的是什么？

我是中国人

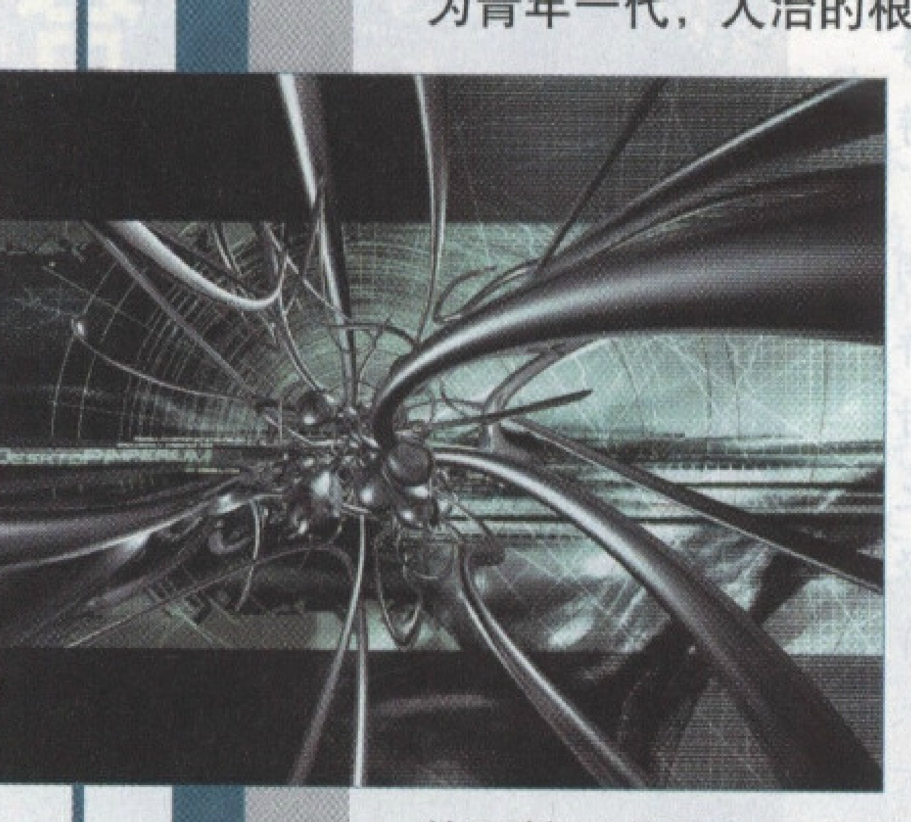
道德规范是一个社会群体所共同认同并从而无形缔造出来的，网络这个虚拟社会的道德规范，虽然有其独特性，但也是真实社会道德规范的反映。在真实社会中，不能够以他人盗窃了自己财物为借口，实施报复或者偷窃行为，那么，在虚拟的网络社会中，难道就可以挺胸抬头地说：“有什么办法，大家都挂外挂，我不挂不是亏啦”？

人性中有恶的一面，尤其在缺乏实际社会制约的情况下，这恶的一面会泛滥出来。网络游戏玩家，有许多大概都抱着“他找不到我，他在网上也没法拿我怎么样”的不正常心理，去PK，去作弊，去口出污言秽语。我国传统的儒家道德讲究“慎独”，就是在没有外力约束你的时候，自己要学会约束自己。

相比同样受儒教道德观影响的日本人，其实中国人的总体素质未必比日本人差，只不过日本人撷取的儒教中心精神是“忠”，而中国人则是“仁”，两者有很大区别而已。“忠”是被迫的，是不需要理由来解释的，而“仁”则是主动的，是需要真正领会其真意才能奉行无误的。所以日本人普遍自我约束能力很强，你告诉他什么是不对的，他就绝对不去做。而中国人则需要真正想明白了为什么不对，才会遵守社会道德。因此，中国多出智者、仁者，也多出奸邪小人，而日本人则都一个样子，以不上不下的普通人为多。国民素质本来就没有优劣之分，只是对应具体问题，会有不同的表现而已。

这并非是为国内玩家的某些行为开脱，对应网络游戏，中国玩家确实不如日本玩家有礼貌，有节操，这终究是非常令人痛心的现实。正如雪鹰所说，中国人的从众心理非常严重，许多玩家也许完全清楚网络游戏作弊不好，但当进入一个游戏，发现里面几乎人人都在作弊的时候，洁身自爱反倒变得有点不合时宜了。然而从众心理是全人类的普遍心理，其真实根源是在现实社会中，现实社会中就偏离道德规范的人，你怎么要求他在虚拟的网络社会中成为一名遵纪守法的模范呢？

在暴力、色情文学、漫画乃至社会犯罪泛滥的日本，网络游戏玩家却具备相当优良的素质，而中国反倒不如，这又为何？这就需要从现实社会和传统两个方面去探究其原因了。中国正从人治社会向法制社会转变，作为青年一代，人治的根基——传统道德——已被打破，而新的法制观念尚未完善，正是两者间的断层造成了社会上这样一种令人痛心的现象，并淋漓尽致地反照在网络游戏中。我们的青年成长在一个新旧变革的大发展、大进步的时代，敞开耳目接收了外界纷至沓来的各种信息和理念，却没有足够深入其心的灵魂作为支撑。孔子说他的理论一以贯之，“忠恕而已矣”，没有这种清晰的人生观来指导自己的行为，就难免“放辟邪侈，无所不为”了。



不是要鼓吹儒教，只是要说明青少年素质亟待提高，要说明这是社会教育薄弱所造成的后果。我们长时间重视科技知识的教育，却忽视了人文精神的培养，对青少年道德品质的教育过于程式化和简单化，品德课长期以来靠死记硬背就能过关，这怎么可能深入其心，并指导其日常行为规范呢？

解决网络游戏作弊问题的办法，一半在游戏内，一半在游戏外。游戏厂商更完善软硬件的游戏环境，提升GM素质，包括政府和各大网站都行动起来，好好清理一下网络环境（前两年国内黄色网站泛滥，不就是因为无数门户网站都开通了免费主页，却没有认真监督和及时清理的缘故吗？），仅是治标；更重要的治本，则是在现实社会中提升青少年尤其是青少年网络游戏玩家本身的道德素质，告诉他们，怎样是正确的人生态度，也就是正确的游戏态度，怎样是违反现实社会道德规范的行为，也就是违反网络社会道德规范的行为。游戏并不仅仅是一种消遣，游戏态度既然能够反照生活态度，那么游戏态度也可以反过来影响生活态度，对此，要靠厂商和社会双方面的引导（而不是简单地禁玩或者删除ID），来缔造一个公平、友爱、祥和的网络游戏环境。

游戏新闻眼 ■本刊记者 风林火山

《不灭的传说》即将上市



《不灭的传说》（Lingering Tale）是由卓越数码科技有限公司（Altimate Digital Technology Ltd.）制作开发的一款奇幻类网络RPG游戏。故事背景是基于网络奇幻小说《若星汉天空下》。目前该游戏已制作完成，正处于网络测试阶段。2002年2月同时发售网络版和单机版。

华彩“捡西瓜丢芝麻”

继2001年12月底第三波软件作出逐渐退出单机游戏市场的举措之后，华彩也有所动作。今年，华彩公司从公司资源及战略发展考虑，将对消费软件事业部作重大的战略调整，全力发展网络游戏，放弃工具软件、单机游戏软件的发行业务，从一个软件发行商转变成线上娱乐发行商。

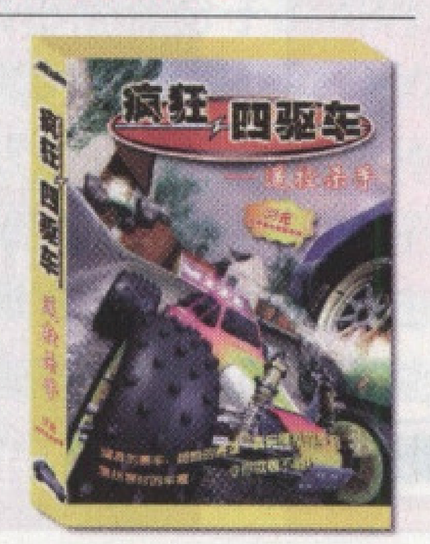
《笑傲江湖网络版》新增七武器



在《笑傲江湖网络版》新增的黑木崖密谷任务中将会加入7把神兵利器。这7把兵器分属7个不同的门派，因其非常稀少，要想取得玩家非得下一番苦功才行。

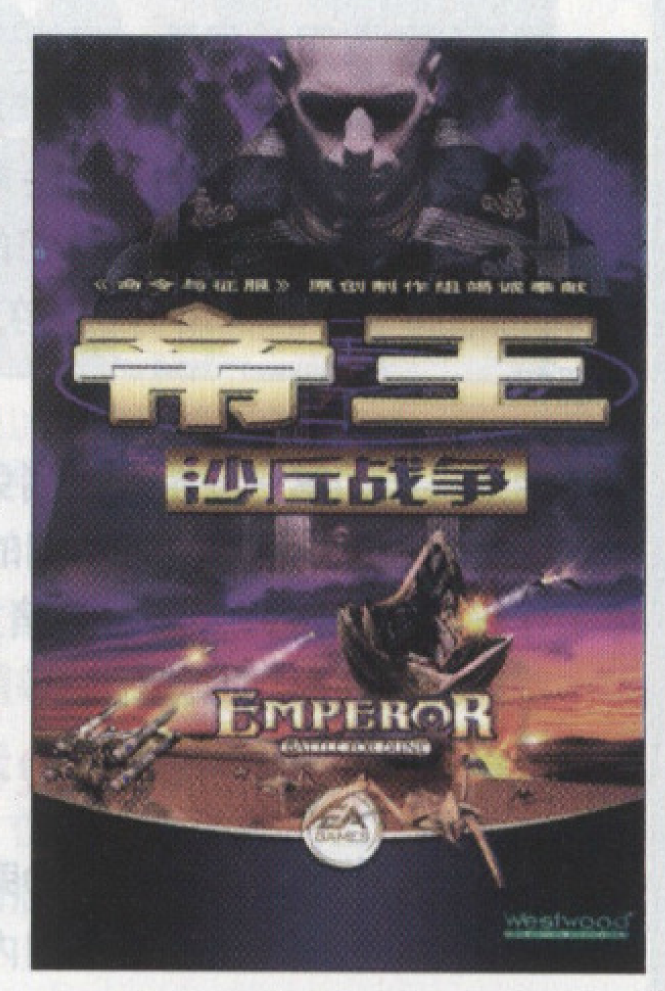
树人软件公司近期又推出两款新游戏

树人软件公司近期又推出了两款新游戏《恐龙猎人Ⅱ——邪恶的种子》和《疯狂四驱车——遥控杀手》。同样38元的价格，给你带来不同的游戏感受。



电子艺界发行两款新游戏

《帝王——沙丘战争》（Emperor：Battle For Dune）是Westwood继《沙丘Ⅱ》（Dune Ⅱ）之后的第一个采用3D效果的即时战略游戏，玩家这次可以亲身感受一下全3D的沙丘世界了。



《荣誉勋章——联合袭击》（Medal of Honor:Allied Assault）（中文版）是一款第1人称主视角射击类游戏。逼真的游戏效果，将带你再次走入战火纷飞的二战时期。以上两款游戏预计在2002年2月上市。

东方魅力游戏网与亚联游戏共建FSGS游戏平台

东方魅力游戏网（www.brood.com.cn）与亚联游戏联手共建中国唯一经Net-Games公司授权的FSGS游戏战网平台。“FSGS”系统是一个多人的网络游戏平台，该系统可使每台连接在Internet上的电脑实现联机游戏，目前可以支持全球几乎所有流行的网络游戏。经过长时间的测试、调整，该战网平台将于近期正式开始收费，月卡定价18元，可到其网站定购、查询。

《半条命——白金版》春节前上市

奥美电子预计划在春节前推出四合一《半条命——白金版》，内含《半条命》、《半条命——针锋相对》、《半条命——军团要塞》、《半条命——反恐精英》，并在首发时会限量推出其特别版。特别版中将有奥美特别赠送的精美礼品。

《梦幻之星网络版》PC版日本热卖排行第一

据日本YAHOO电脑游戏软件销量排行榜统计，《梦幻之星网络版》PC版在日本发卖第1周，销售量便名列日本PC GAME畅销榜榜首。该款游戏将由天人互动在国内代理上市，届时PC玩家也有机会“梦幻”一下了。





游戏新闻眼

■本刊记者 风林火山

怡采科技有限公司在京成立

怡采科技有限公司是一家新近成立，以代理、策划、生产、销售为一体，以全球一级游戏开发商INFORGRAM、EIDOS、INTERPLAY、SIERRA、FISHTANK、BLIZZARD等公司作为其产品后盾的游戏公司。目前，怡采科技是德国CDV软件娱乐公司在中国的独家代理，已获得CDV公司的《战争指挥官（暂译名）》（War Commander）和《神界》（Divine Divinity）两款游戏的代理权，以及德国FISHTANK公司的全线产品代理权。

怡采科技的第一款游戏《猪兔大战》（S.W.I.N.E） 将于2002年寒假推出，该游戏是以假想世界中猪和兔子之间的战争为题材的即时战略类游戏。目前该游戏的汉化工作正在紧张进行，届时《猪兔大战》英文版和中文版将同时推出。

《勇士之王》将在国内发布中文版

在E3大展上有不俗表现的3D即时战略游戏《勇士之王》，因种种原因上市日期一再推迟。不过，这恰好给了国内代理商奥美充裕的时间进行汉化工作，玩家可以耐心地等待中文版的直接面市了。

国内第一家职业游戏培训机构成立

2002年1月28日，北京赛搏电艺信息咨询有限公司（http://www.cbgame.com）推出了“赛搏反恐特训营”职业游戏培训活动。这是国内第1家职业游戏培训机构，旨在培训出能以游戏为职业的特殊人才。此次活动聘请了国内游戏界知名玩家主讲，并得到了奥美电子的大力支持。

《万王之王》推出升级版

在2002年春节前夕，华彩软件将推出《万王之王》的升级版《万王之王——光神苏醒》。游戏在提高流畅度、增加玩家互动性等方面都做了改进，并将以更人性、更真实、更互动、更完善、更刺激为理念，增加许多新内容和贴近玩家的功能。

《大话西游网络版》正式上市

12月28日，网易在北京嘉里中心宣布《大话西游网络版》正式上市。在经过一个多月的测试期后，这款以传统神怪小说《西游记》和90年代经典电影《大话西游》为背景的网络游戏终于与玩家见面。著名影星周星驰也应邀参加了发布会，据他说，游戏中名为“孙悟空”的ID就是他自己。



第9艺术

“在未来的日子里，在线娱乐将是互联网一个非常重要的功能。因此，网易将利用自身独有的社区资源，积极开展在线娱乐服务，同时自主开发并与各知名游戏厂商开展合作，大力拓展在线游戏市场。”

——网易公司首席架构设计师丁磊

“我相信今年的网络游戏将会是百花齐放。”

——晶合时代公司策划总监银代仁

“令我感到气愤的是，直到现在也没有人向我解释为什么售后服务如此之差。”

——一名31岁的芝加哥男子约翰·克雷斯在Xbox面市第一天就花300美元购买了一台，但几乎在当天游戏机就出现了故障，克雷斯表示他等了一个月的时间才换到一台新机器。

数码GAME

4700万： Jupiter Media Metrix公司公布了美国家庭游戏状况的调查结果。到2001年10月为止，个人电脑游戏人口为4670万人，比2001年1月份的4240万人增加了10%。

15亿与2亿5000万： 美国今后在线电脑游戏在游戏软件销售额中将占一大半。预计2006年在线个人电脑游戏费将达到15亿美元，而基于其它游戏主机平台的网上游戏费用只有2亿5000万美元。

1000亿： 为了给PS2宽频网络布局，SONY有意以1000亿日币的价格并购日本最大的ISP“@nifty”，一举成为日本最大网络公司。

1820台： 在对PS2版网络游戏《最终幻想XI》（Final Fantasy XI）的测试中，索尼娱乐意外发现部分PS2专用硬盘为残次品，玩家将无法在这些硬盘上安装任何游戏，经过初步统计，共有1820台。

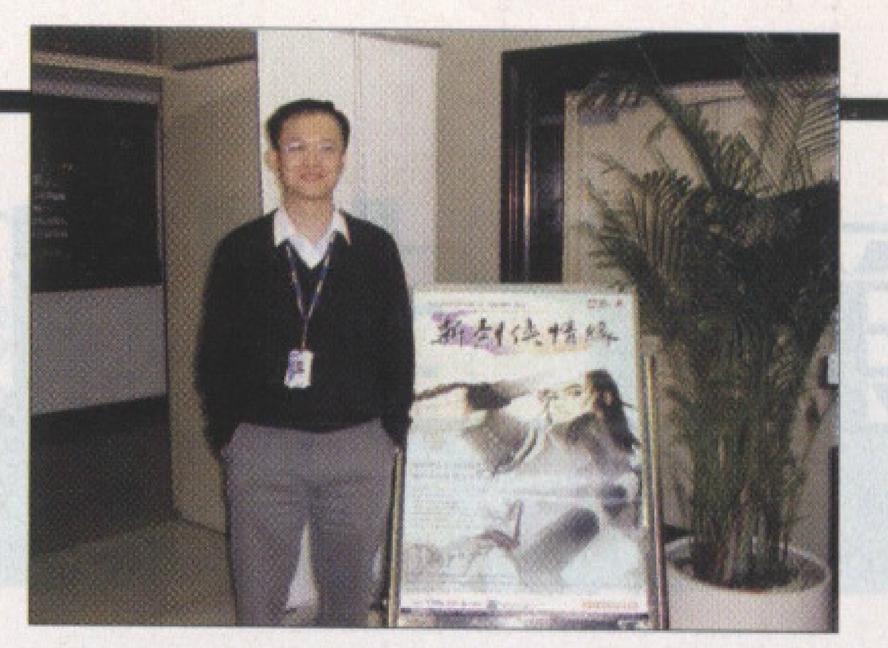
150万： 微软表示，去年年底北美出货150万台XBOX的目标顺利达成，现在正以每周出货10万台的速度供应市场需求。

晶合时评

■本刊记者 风林火山

着眼国内

从2002年1月1日起，金山软件股份有限公司改变管理体制，将下属所有部门划分为WPS、金山毒霸、金山词霸及西山居四个事业部。在现任西山居总经理董波来京之际，本刊记者X－Boy就有关问题走访了金山公司（以下董波先生简称董，记者简称记）。



董波，金山软件股份有限公司副总裁、金山西山居事业部总经理。

记： 董先生，您好！西山居由游戏制作工作室成为事业部，最大的变化在哪里？

董： 金山公司划分出四个事业部是管理体制的一次重大变革，原所有部门的研发、营销等环节全都归属同一部门管理。例如以前公司所有产品的销售都是由市场部管理，工作复杂并且各环节间联系不够紧密；而现在使用事业部管理体系，每个事业部都拥有各自的研发、营销系统，再通过公司统一的物流、客服等公共平台，使整个事业部的工作管理变得更加有序，各环节间的联系也更快捷和紧密，还有就是能调动员工的工作自主性。对西山居来说，也是拥有了一套独立的运作系统，自主权和压力都加大了。

记： 那西山居今后是否会实行独立核算、自负盈亏？

董： 西山居目前还是属于金山公司的部门之一，而不是下属公司或分公司，所以并没有实行独立核算。

记： 今年将会给喜欢西山居的玩家们带来哪些游戏？

董： 谢谢广大玩家对我们的支持。今年西山居的游戏开发计划中有4部好玩的游戏要带给大家。第1部是第1季度要上市的《中关村启示录2》，游戏将由原来的模拟经营类改为“大富翁”类型的纸上益智游戏；第2部是将在暑假前后推出的《剑侠情缘3》。游戏将一改原系列单线式的剧情设计，它将会是多线性开放式结构；第3部是动作冒险游戏《天王本生》，目前已完成Alpha版，并计划在5月中旬完成Beta版参加今年的E3大展。该游戏是西山居的首部纯3D游戏，希望能以此打开欧美游戏市场，也是西山居尝试开发多类型游戏的开始；第4部是《剑侠情缘online》，这是西山居迈出网络游戏开发的第一步。该游戏预定于今年7月进入网上测试，12月份正式上市运营。

记： 西山居是不是也瞄上了网络游戏这块肥肉了？

董： 呵呵，去年网络游戏市场的火爆有目共睹，说不重视肯定是骗人的。今年的网络游戏市场仍然会继续增长，西山居今年也会加入网络游戏的开发行列，《剑侠情缘Online》就是我们的探路石。目前，我们已经调动西山居2/3的开发人员全力投入到该游戏的制作当中。当然，用“剑侠”题材开发我们的首部网络游戏，也是希望打一场有把握的战役。

记： 去年单机游戏市场经营状况较差，您对今年的市场有怎样的看法？

董： 我对今年的单机游戏市场依然感到乐观，我对中国游戏市场有信心，对我们西山居的产品更有信心。

记： 谢谢您接受《大众软件》的采访，祝愿西山居将来能取得更大的发展。

放眼世界

美国在严厉打击恐怖分子的同时，对盗版软件也毫不手软。美国联邦调查局（FBI）正在展开有史以来最大规模的网上盗版软件的打击活动，整个调查活动已持续了一段时间，目前许多盗版组织都陷入混乱状态之中。这次事件对美国乃至全球的软件盗版组织的打击十分巨大，也同样影响了国内的盗版软件市场。据说由于盗版商的盘源成了问题，现在国内一些地区的盗版软件已经随之涨价了。斩草要除根，国内打击盗版软件的力度再大，也不如切断盗版源头来得有成效。像这样大规模的打盗行动，如果美国能够持久下去，相信我国的盗版软件问题也会随之减轻不少。

第七封印

The Seventh Seal

■广东　五月的雪

类型： 角色扮演
制作： 智冠
发行： 智冠
编辑期待度： ♥♥♥♥

虽然题材老套了点，但从目前我们所知的情况看来，智冠的确是有心打个翻身仗。



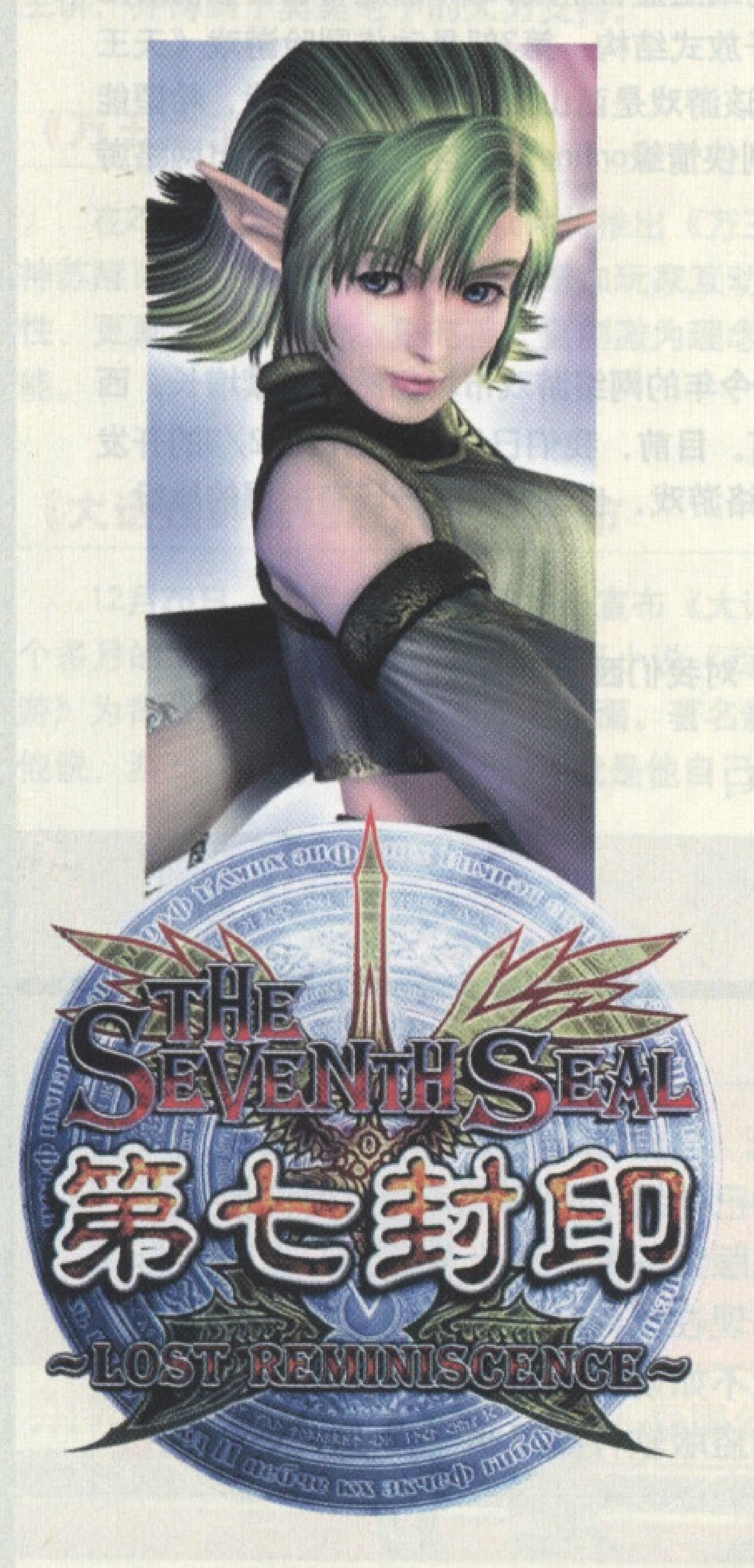


近几年来，智冠的制作水平有倒退的迹象，自制的游戏罕有惊人之作。1998年的《风云——天下会》事实上也不甚令人满意，乃至2001年3月的《新蜀山剑侠传》也只不过是昙花一现，智冠的名字好像被人遗忘了，其实在这期间，智冠一直在紧张制作着《第七封印》。智冠对这部大作公布的资料不是很多，笔者好不容易挖到了一些，废话少说，马上同大家分享。

努力追求动画品质是《第七封印》首要的目标。从现在的图片看来，《第七封印》的动画质量相当高，无论是人物的动作表情还是画质的精美，全作中十几段精采动画等待着玩家来亲身体验与感受。

《第七封印》是改编自台湾大型幻想小说的同名游戏，故事发生在一个称之为“呼荷”的世界里，有6种能量运行于其中：火、风、水、地、日、月，在“神代”末期因逢遽变而遭致封印。大贤者吉托遗留下了“解开封印之时，就是魔王复活的时刻”的预言之后即不知去向。时间过了一万八千年，封印的能量开始松动，世界的运行也产生了变化，一位自咒禁谷苏醒的少年不断地在世界各地解开松动的封印，释放出强大的能量。管理世界的6位法王召开紧急会议，最后决定由风法王坦多玛的独生女佛兰珂朝少年行进的方向踏上旅程，解开封印之谜以及隐藏在真相背后的诸多谜团。

为了维持全作统一的品质，《第七封印》的音乐制作除了由台湾最著名的音乐工作室ADM负责幕后的配乐工作以外，还远赴日本，邀请到了著名的TV-Game音乐制作人光田康典来担纲演出，希望借助光田老师独特专长的民族乐和幻想乐曲来勾勒出《第七封印》庞大复杂的异世界。



游戏的战斗系统也突破了以往单纯的回合制系统，让玩家可以随时发动攻击，并可以无限次地连续攻击敌人。“Combo System”将原本单纯的攻击招式和魔法指令加以组合成为“Combo Technic”（简称C.T.），除此之外，角色之间还有可以互相合作的“Party Technic”（简称P.T.）。战斗中必须应用各种C.T.，创造出可供角色之间合作攻击的P.T.。每个C.T.都可设置为热键（C.T. Button），不需要再记忆各种复杂的指令，玩家只要借用手中简单的按钮即可创造出无限的战斗可能。游戏中忠实呈现的格斗动作，创造出属于自己的C.T.并配合P.T.来攻击敌人，完全享受打击带来的冲击快感与乐趣。这种战斗系统既有即时制的紧张刺激，又有回合制的深思熟虑，真是鱼与熊掌两者兼得。P

幻世录II 魔神战争

The Legend of Fancy Realm II

■游侠创作室 天翔

类型：战棋
制作：奥汀科技
发行：寰宇之星
编辑期待度：♥♥♥♥■
相信很多玩家的心情和我是一样的。

中文战棋游戏一直是汉堂和宇峻的天下，二者的《炎龙骑士团》系列和《超时空英雄传说》系列都有无数的支持者。心有不甘的奥汀科技在1998年时推出了自己的第一款战棋游戏《幻世录》，结果大获成功。如今，我们终于听到《幻世录II——魔神战争》的消息了！

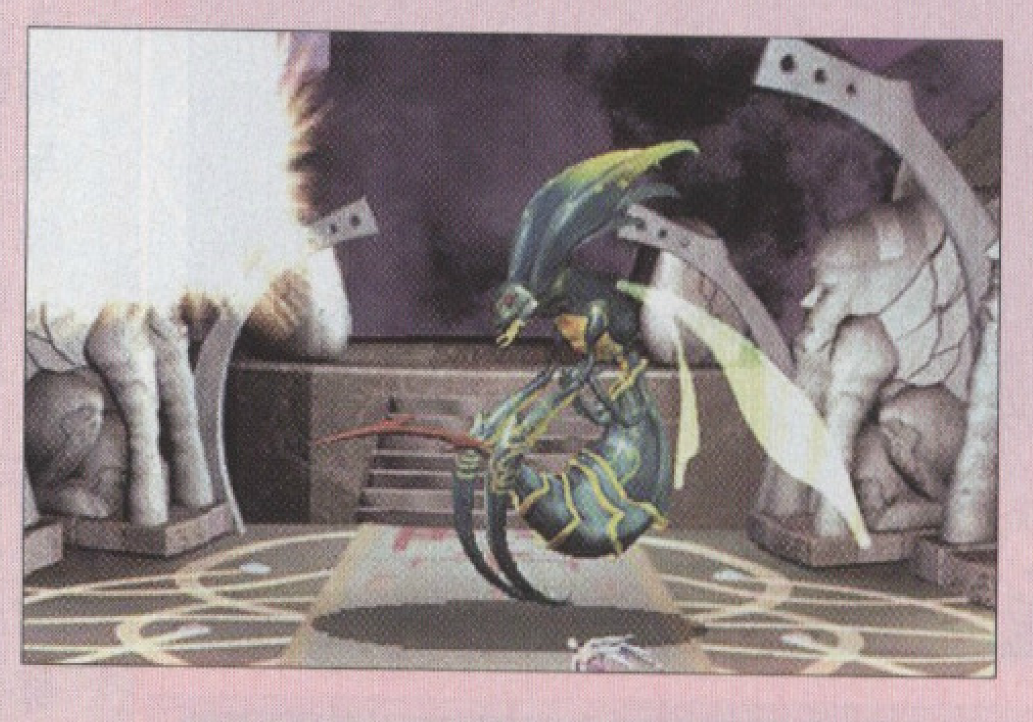
游戏的故事发生在《幻世录》前的1000年，一个充满战乱和杀戮的年代。世界上生活着人类、兽人、翼人、妖精、两栖共5大种族。他们为了各自的利益而短兵相接，无意中破坏了代表破坏、杀戮、血腥的3大魔神身上的封印。虚空神、界海神、狱狂神等3大魔神从此降临世间，此时各种族才意识到了危机，这场种族间的混战也演变为魔神战争。游戏的主角是一位托尔斯王国的军官，受命攻打兽人族，而一连串悲壮故事也将在他的漫漫征途中逐渐展开。

游戏的战斗一改回合制的方式，采用了半即时制。在进入战场后，系统会对敌我双方的人物进行敏捷度的扫描，并根据高低排出行动顺序。因此敏捷度高的角色将获得优先移动权，这样就可以先发制人。而某些敏捷度低的角色可能会始终轮不到行动，就算有再好的攻击力也只能乖乖挨打。因此，除了传统的攻防和魔法外，敏捷度也是人物非常重要的一个属性。

玩过一代的玩家都应该记得游戏中那些独特的战斗系统，如可以让经验值爆增的连杀系统、经验值自由分配的升级系统、气势磅礴的必杀技系统。在二代中，游戏将会保留并改进这些系统，“连杀”依然是快速升级的好办法，自由分配经验值依然能使人物由玩家来养成。全屏的“必杀系统”将更加华丽，而除此之外，游戏还将增加数项新系统。另外，战斗场面包含多个屏幕，因此战斗画面依旧可以切换，最大的场景达到了7屏之多，当使出必杀技时，就会出现敌人被打飞出屏幕的精彩场面。对于战棋游戏中一成不变的胜负条件，游戏也作了改进，同一战场的胜负条件非常多，因此也会出现各式各样的过关办法。这样除了能让玩家有更自由的作战策略，还能使游戏有更多的分支剧情，因为游戏有3个不同结局，所以这些都是左右玩家最终结局的关键。P









黑手党 失落的天堂之城

Mafia:The City of Lost Heaven

■游园创意 小胜



类型：动作
制作：Illusion Softworks
发行：GodGames
编辑期待度：♥♥♥♥
题材——我喜欢；游戏类型——我喜欢。

现在的游戏和电影已经没有什么太大区别了，最近的大作《马克思·佩恩》甚至是以“动作电影游戏”而著称。玩家自己去操纵主角，亲身演绎一部“影片”的感觉自然刺激。而这款模仿30年代美国黑帮的游戏则将游戏的电影化又提升到了另一个高度，这就是《黑手党——失落的天堂之城》。



不知大家是否还记得Illusion，这个曾在1999年带给我们《隐藏的危险》的制作商。“隐”使用了效果非常不错的图像引擎，目前为止，这款两年前的游戏在画面上的表现依然可圈可点。《黑手党》正是使用了在“隐”基础上改进后的引擎，游戏的过场动画完全以实时运算表现，其人物和场景的细腻程度有着出色的震撼性效果，仅此一点，游戏的画面就足以让我们期待了。

游戏表现的是一个失落的天堂之城，以30年代的纽约以及芝加哥为背景虚拟出来的城市。玩家将会扮演一名出租车司机，理所当然，在那个年代，正经的出租生意可很难有生活保障。要做称职的司机，你就必须在整天发生黑帮火拼的环境中带着你的伙伴安全地到达目的地。游戏中的城市如同现实中那样以正常的规律运行着，人来人往的街道、繁忙的公交电车，似乎每一个人都在为自己的生活而奔波，城市还分为各个不同的区域，富人住宅区、贫民窟、唐人街这些有着各自特色的地点在城市中各有一席之地。



城市的街道非常复杂，尤其是在30年代那种交通并不是十分发达的时代。尽管游戏中会有指明道路方向的定点设置，但是作为一名出租车司机，你必须熟悉城市的每一个街道，游戏看起来似乎有点《疯狂出租车》的感觉，而事实上远非如此，在这里如果你闯红灯或是撞车都会有不少的罪受，首先挨撞的车主会鸣笛甚至出来找你算帐，而城市的警察也不是废物，他们绝对不会放过一个胆敢违反交通法规的人。警匪追逐战，这个电影上常有的画面在游戏中也比比皆是。



看起来似乎这是一款模拟驾驶的游戏，而事实上单人的徒步任务也占了不小比重。汤普生机关枪、狙击枪、来福枪等武器足以吸引爱好战斗的玩家，不过，尽管拥有很多强力的武器，你还是得尽量以秘密行动的方式来执行任务，否则面对面的战斗实在是不太好办。而且游戏中大多数情况下，你必须更加注意战斗的策略，利用敌人的盲点和周围建筑的掩护往往是活命的关键。当然，作为黑手党的一员，自然免不了大型的火拼，游戏中还会有一些NPC兄弟与你并肩战斗。

末日星河

Starmageddon

■北京　精英工作室·Fireblue

类型： 即时战略
制作： Lemon Interactive
发行： 欢乐亿派
编辑期待度： ♥♥♥◐□
我欣赏《家园》，自然对于其同类游戏也不排斥。



游戏的故事背景并无太多创新之处，在未来世界中，地球人口不断膨胀，人类借助高科技的力量不断向外太空寻求扩张。但是经过漫长的探索之后，人类只在半人马星座找到并控制了一颗环境类似于地球的行星——考格妮塔星球。但是这颗星球显然不能满足人类日益紧迫的生存需求，于是新的任务就降临到勇士们的身上——去探索其它适于人类居住的行星。经过一番努力以后，大家终于在距离地球68光年的金牛座毕宿5附近找到了另一颗合适的行星，于是人类不假思索地决定用同样的的殖民手段来征服这颗星球。正当由玩家控制的大队人马准备出发时，一颗神秘的彗星突然掠过时空之门，急速向地球飞来……



作为一款和《家园》系列风格类似的游戏，玩家们不禁都会对它的3D引擎大感兴趣，事实上，当我身边的朋友们看过《末日星河》的画面以后都是赞不绝口。这款游戏复杂的3D引擎能使我们以前看过或者没看过的一系列特殊效果融合在一个游戏中，也许这就是众人把这种全新的技术称作“养眼技术”的原因吧。除此以外，令人印象深刻的还有游戏里面的即时粒子系统，在移动图形方面完全超越旧的平面系统，使游戏的真实性达到一个新水准。



在游戏中，飞船爆炸后不再只是简单的3D碎片效果，现在四散飞射的每一块碎片都是经过精密计算后的全3D效果。这种运算方法标志着“爆炸就等于在一个平面上切割成片”时代的结束。对于这种以一点点速度牺牲换来的全新视觉效果，相信大多数玩家们还是乐于接受的。

对于机器配置不太好的玩家，设计者特别为游戏配备了一个细节描写水平（LOD）引擎，能够保证玩家的电脑不会死机。这种状况在玩太空RTS时经常发生，比如说《家园》，当你率领所有的大型战舰、小型战斗机朝对方开去，在双方开火的一瞬间生成大量的三角形，然后就Down掉了……在《末日星河》中，游戏会根据配置不同自动选择相应的效果表现，我个人感觉这一点倒有点儿像Diablo Ⅱ的解决办法。



总的来说，《末日星河》是一款很值得玩家们期待的3D即时战略游戏。不过对于国内大多数仍旧习惯于星际和AOE的即时战略的玩家而言，接受这种星球大战背景的3D即时战略游戏还需要一个过程，毕竟两年前的《家园》已经是前车之鉴了。

夜行侦探·零

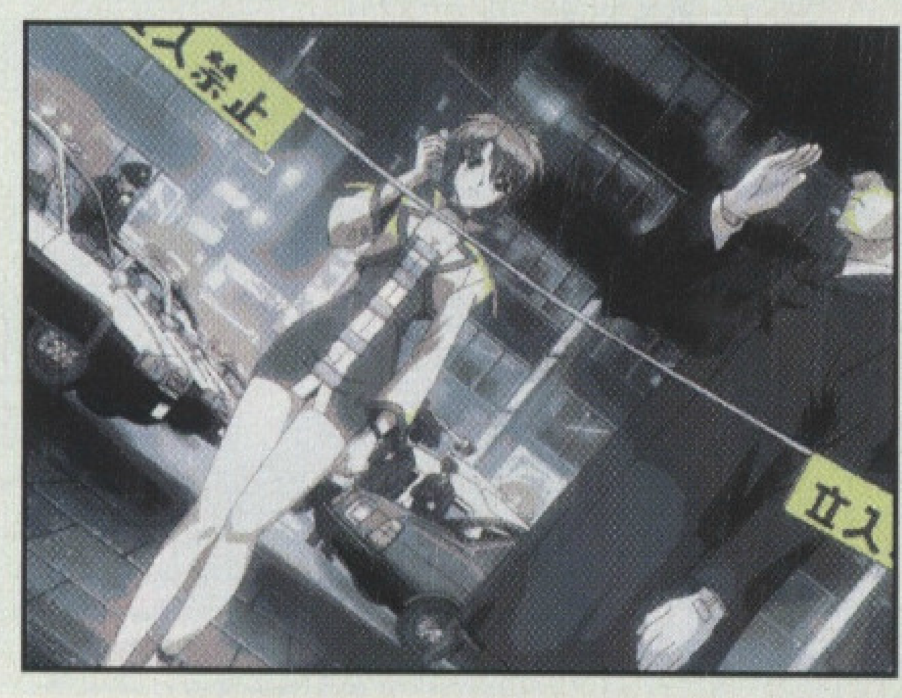




EVE Zero:Ark of the Matter

■北京 小晖






类型：冒险
制作：C's ware
发行：新天地互动多媒体
编辑期待度：
唯美的画风似乎已经是新天地代理游戏的标准之一了。

早在电脑游戏的黎明时代就已出现的元祖游戏类型——文字AVG，由于其在叙述故事方面的优势而一直拥有一批坚定的拥护者。在游戏声光效果越来越华丽的今天，那些还能保持着旺盛生命力的AVG游戏，必然有它独特的魅力。

日本电脑游戏老铺C's ware 的招牌系列EVE（《夜行侦探》）就是很好的例子。从初代Burst Error开始，凭借最大特色"多视角冒险系统"和离奇曲折、感人至深的情节，在PC98系列、SS、PS、DC、Windows等平台上推出了众多版本，始终受到玩家的热烈拥护。这在日本AVG游戏领域可说绝无仅有。

《夜行侦探·零》的故事从一个漆黑的雨夜开始。在中央大街上发现了一具男性尸体，其内脏被人全部挖去。被这凄惨的景像震撼的同时，赶到现场的公共安全部搜查官——法条·玛丽娜心中产生了疑惑：一起普通凶杀案，为什么会由公共安全部出面调查？而这一切似乎与玛丽娜所承担的任务——保护美国某大企业的要人有着若明若暗的联系。与此同时，桂木侦探事务所的私人侦探——天城小次郎，在百无聊赖之际接受了一项极其平凡的委托：寻找离家出走的少年阿真。本以为可将事情轻松搞定的小次郎却发现，随后的进展大大超出自己的预料之外。随着手法相同的杀人案件不断发生，看似互不相干的两人和众多事件渐渐朝着同一个方向收紧了线索，围绕着尖端的技术"XTORT"，十年前的悲剧慢慢浮现出本来面目……

《夜行侦探·零》的"多视角冒险系统"，正是要求玩家同时扮演小次郎和玛丽娜，从不同的立场和视点进行调查，找出事件的真相。在游戏过程中，玩家经常会遇到剧情无法进行下去的情况（称为剧情BLOCK），这时必须切换到另一方的视角才能解开BLOCK，推动剧情向下发展。这种相互依赖、相互影响的多视角系统，不但具有电影蒙太奇的效果，更可让玩家对于事件的前前后后有一个全面的了解，而对于当事人的心理，也可从不同的角度进行体验。

作为日式AVG，《夜行侦探·零》在声光表现上非常出色。秀丽的人物、精美的CG十分赏心悦目，配音更是将人物性格表现得淋漓尽致，完全符合其大作的水准。此外，游戏中还经常穿插高素质的动画，完美再现了枪战、追车等惊险场面，整个游戏仿佛一部扣人心弦的悬疑动作大片，令人大呼过瘾。P





冒牌大英雄

■游侠创作室　飞雷



类型：益智
制造商：捷友资讯
发行商：捷友资讯
编辑期待度：
变搞笑的，值得一试。

在剑与魔法、精灵与怪兽的世界中住着一个又穷又笨的倒霉蛋，可怜的他竟然还被低等魔兽欺负得很惨，以至于创造他的天神也实在看不下去了，赐予他一个赢得幸运与荣誉的机会。于是玩家必须帮这个笨蛋找到象征荣誉的8枚勋章，打倒最终的黑暗大魔王，并找回他身上所失去的幸运。为了世界的光明与和平，为了爱与正义！——“我要报复打我头的低等魔兽！”这家伙叫嚷着，“我要成为英雄，成为英雄后就有许许多多的金钱了……”我呕！原来这就是成为英雄的目的啊，果然是冒牌货！

游戏中玩家所扮演的角色分别有战士、武斗家、骑士、狂战士、魔法骑士、魔法师、贤者，小偷等9种。不同的职业有着不同的技能，能装备的武器和防具也不同。主角升级后可以用得到的技能点数（用来增加主角在职业技能的等级）和状态点数（用来加强主角本身的属性）来提升个人的能力，不过必须到教堂中才可。

与“大富翁”类游戏的玩法一样，大家轮流掷骰子在大地图上走动，而道路上有各种表示不同内容的格子，进入武器店可以买到不同的武器与防具；魔法屋有各式的魔法待售；经过银行可以自由存取金钱；到了教堂就可以升级做个人见人怕的英雄了！哦，为什么要人见人怕呢？因为到了店里可以有其它资本和老板讲条件：“这件衣服我看中了，我们来赌一把，赢了就是我的，输了我给双倍钱！”如果真输了呢，哈哈哈，抢了东西就走！我是英雄我怕谁！在路上也会随机发生意料不到的事件（自动机会卡？），是好是坏全凭运气，对了，还有你的人品——所以要只做好事不做坏事才行。

《大富翁》游戏中的土地在这里成了村庄，当你进入一个无人占领的村庄时，打败其中的魔兽便可以成为村庄的领主，还可以再派一个新的魔兽保护你的村庄，这可有报酬哦，每个月村民们会上交保护费给你。你也可以对这个村庄进行投资升级，这样可以得到的税金也会跟着提高。如果停留在其他人的村庄时就要付过路费了，当然不付钱也可以，那就要凭实力战斗了。注意：在开打前还是看看左上角村庄的信息栏，里面有当前魔兽的等级。

战斗还是采用回合制，但有所改进。举个例子来说吧，假设我方先攻击，有普通攻击、绝招大砍、魔法攻击3种攻击方式供你选择；而敌方有普通防御、绝招防御、魔法防御3种防御方式对应。如果我方普通攻击，敌方普通防御，那就白打了；轮到敌方攻击、我方防御，我方用绝招防御，可结果被敌方的魔法攻击打个半死。打败魔兽就能占领村庄，而打败其他电脑玩家时就可以抢走其身上的道具、武器或金钱中的任意一种（怎么看都不像英雄所为啊）。

“大富翁”游戏一人玩多没意思，除了可以多人在一台电脑上玩之外，游戏还支持网络多人连线功能。多人游戏的人数上限为9人，而且大家都从LV1开始玩。在单机模式得到的黄色和蓝色宝物在这时就派上大用场了，一开始就有超级武器的感觉可不要太好啊。游戏使得玩家之间的互动性更加密切，大家可以互为盟友作金钱和道具上的援助，取长补短发挥团队合作的功能。当然，也可以互为敌人，真实地反映人类的本性，嘿嘿，大魔王在笑呢。



圣焰骑士传

■游趣 yesisi

Geo Conflict:The End of Reincarnation



类型：角色扮演
制作：TGL
发行：TGL
编辑期待度：❤❤❤■■
我不知道哪一天游戏公司才会对“封印”这个话题感到厌烦。

《圣焰骑士传》的故事发生在很久以前，一片名为伊邦亚德的大陆上。在黑王欧德魔特及魔族的支配下，人们生活在无止尽的绝望与恐怖之中。终于有一日，黑王在数名勇者的挑战之下落败，且受到了勇者们的封印。这就是当时被称之为“奇迹之战”的圣战。

位于大陆中央的亚斯特尼亚是一个极为繁荣且爱好和平的国家。不过就是这样一个美好的国度，却正遭受到北方军事国家库尔德安的侵略，王国的命运危在旦夕。此时，王国内出现了各式各样的魔物，而原来被封印的黑王也解除咒语得到了复活……这场战乱最终在“贤王”史德米兹及佣兵们的努力下宣告结束，帝国军不但被击退到国境的遥远彼方，就连黑王欧得魔特也再度受到了封印的命运，王国再度恢复了和平。

然而不久之后，旧帝国领内的遗迹之谷传出了“魔物出现”的紧急通报。为了调查事情的真相，亚斯特尼亚国王派遣以王国佣兵团为中心的调查部队进行了搜索行动。但佣兵部队却在遗迹之谷的深处遭遇拥有强大力量的魔族。一场激烈的战斗之后，魔族虽然受到了佣兵部队的收服，却在临死前透露了“黑王已经开始了行动”的讯息……现在整个王国又笼罩在一片黑暗的阴影之下，游戏也就在佣兵们从遗迹之谷归来后揭开了它的序幕。

在《圣焰骑士传》中，各式的任务构成了游戏的主轴。玩家将会遇到许多事件，但要不要接受事件中的请求，决定权则完全操控在自己的手中，不过其中有些重要事件必须要经过某些任务后才会出现，因此在接任务时也需要经过仔细的思考才行。当然在完成任务后你会得到一定的报酬及提升佣兵团名声的机会。除了这些，游戏中还会有人来委托佣兵团去完成任务，完成任务得到的报酬也会非常可观。但是你如果接受了任务而太久不去执行，或是执行很多次都失败的话，那么委托人就会撤消委托任务，这时不但收不到报酬，而且还会名声下降，所以必须慎重选择出能胜任的人去执行那些任务。

如何使自己的佣兵团维持良好的状态是《圣焰骑士传》中一项很最重要的工作。因为每个不同等级的佣兵所雇用的费用不同，随着这些人等级的提升，完成任务后所获得的酬金也会相对提高，所以为了能更好的完成任务，你要经常关心你的部下。

该游戏中的战斗方式采用时下常见的半即时模式，但与众不同的是在战斗中，每个角色会自动使用最佳的战斗方式进行战斗，这使得画面显得更加活泼、游戏时也更为紧张刺激。游戏中玩家扮演一位杰出的佣兵骑士团的团长，你必须要根据佣兵们的特性进行编队和任务的派遣。在每一回合任务简报画面出现时，玩家将看到自己所率领佣兵部队的名声高低、事件任务的完成率、目前现有资金及尚未执行的任务等重要信息。这样你就可以依照任务的困难度来派遣部队，并适时地在战斗中给执行任务的佣兵们下达各式各样的指令。战斗成功与否就看你这位团长的才能啦！

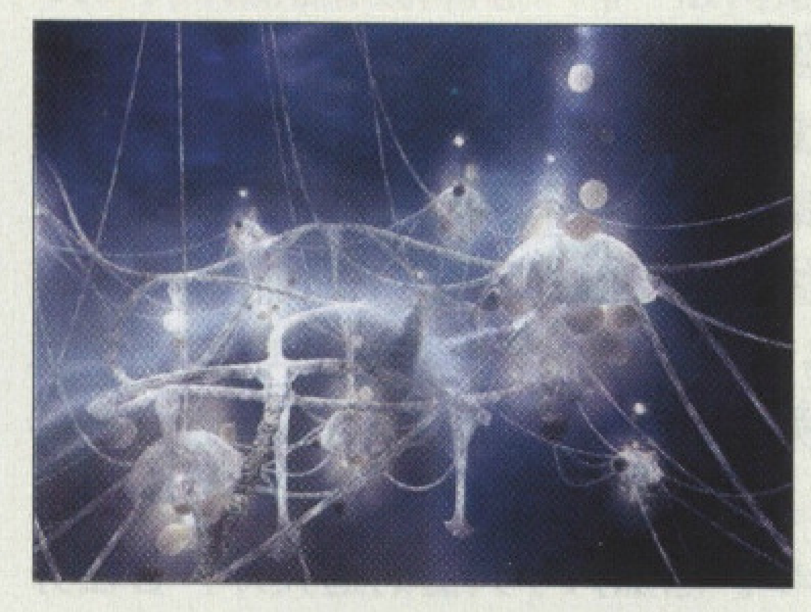
亚特兰提斯III 失落的帝国

Atlantis III : Le Nouveau Monde

■游趣 yesisi

类型：冒险
制作：Cryo
发行：Cryo
编辑期待度：

虽然春节没有了清脆的爆竹声声，但至少我们还有几个游戏可以拿来消遣。



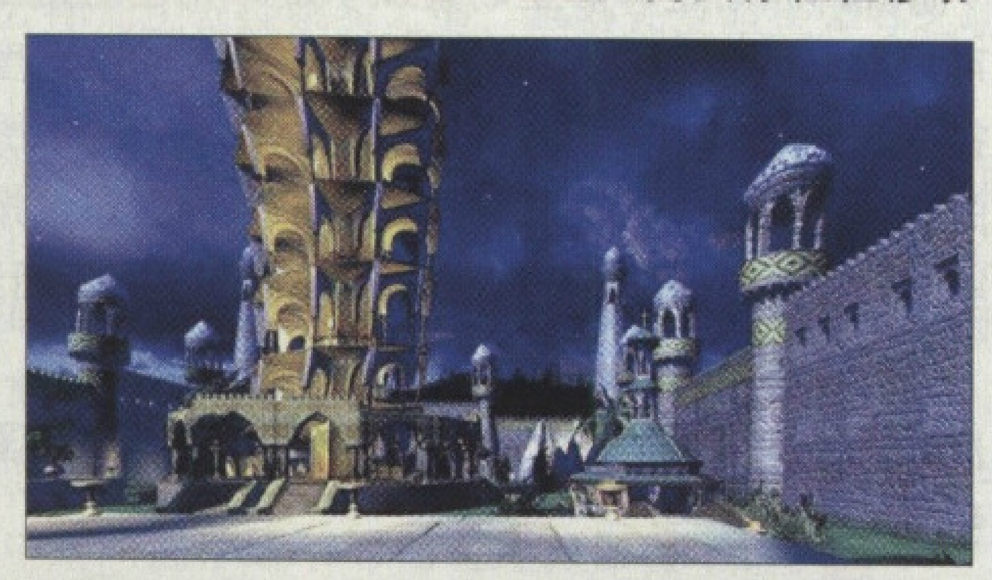
作为一家法国游戏公司，Cryo以冒险游戏《亚特兰提斯》和《亚特兰提斯 II》而被国内玩家认识。该系列游戏以充满刺激和极富挑战的解谜过程、精彩布局及引人入胜的故事剧情，一跃成为冒险游戏的经典之作。

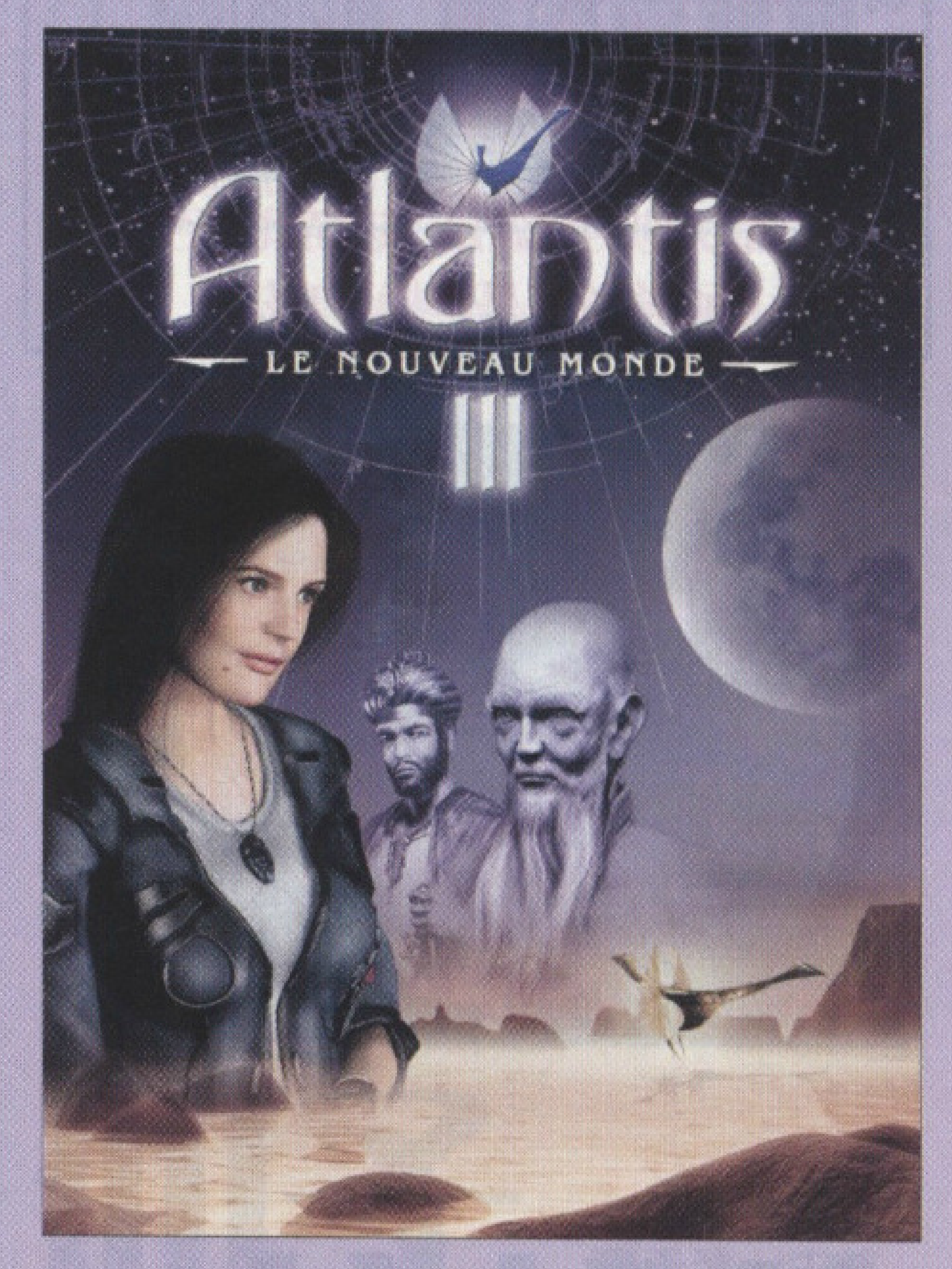
今天，Cryo公司再度重拳出击，推出《亚特兰提斯》系列最新一集——《亚特兰提斯III——失落的帝国》，引领玩家们再度进入那虚幻与真实的交界处。

这一次故事的背景是公元2020年。游戏一开始，我们美丽的女主角驱车穿越沙漠，因为闪避突然窜出的羚羊，撞到一旁的岩石而昏迷。幸好她被沙漠之民所救，由沙漠之民口中主角得知，最近进驻此区的强盗集团似乎在进行某项阴谋，而女主角也就此被卷入一场充满迷雾与杀机的风暴之中。在整个冒险的过程中，玩家将会牵涉到千古疑团之都——亚特兰提斯不为人知的巨大秘密之中，并且接触许多超越人类想像的事件……

Cryo公司秉承一贯的制作风格，不但在《亚特兰提斯III》的声光效果上让你有感官的享受，并且将《最终幻想》的动画水准充盈在《亚特兰提斯III》中。游戏的背景材质细腻，画工用色也很精致。不但如此，游戏还将使用Cryo最新的3D立体视像技术，营造出可让玩家360°自由旋转的虚拟全真3D场景，而且基于3D引擎的提升，玩家进入游戏后，可以完全如现实一样随心所欲。

《亚特兰提斯III》的操作继续秉承Cryo冒险系列的一贯传统：一鼠走天下。是的，不管是交谈、使用物品、行走，通通只需要你轻轻移动鼠标就可完成。而人物的操控由于设计小组的精简，你能凭直觉来操控，这样一来玩家们甚至不需学习即可轻松上手。











终极杀手 II 沉默的暗杀者

Hitman II：Silent Assassin

■游园创意 小舜

类型：动作
制作：IO Interactive
发行：Eidos Interactive
编辑期待度：
我现在最关心的问题是，该游戏是否为了迎合玩家而修改了某些操作方法。



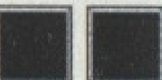
EIDOS发行《终极杀手代号47》时曾一度掀起“暗杀”的热潮，无数玩家对其所新创的游戏方式赞不绝口。尽管关于这款游戏的争论依然很多，但相信大多数玩家和笔者一样，应该也是它的爱好者。最近，IO宣布将要推出杀手新作：《终极杀手 II ——沉默的暗杀者》。我想在前作的基础上，新款“杀手”一定会给我们更多惊喜。

新作的故事延续前代情节继续发展，我们的杀手来到意大利西西里的一个教堂隐居（真亏他想得出来，在黑手党云集的地方隐居），而记忆恢复使他不得不重新面对自己的杀手生涯。如前作一样，《沉默的暗杀者》中的关卡是相互联系的，情节更加富有吸引力，紧凑且不夸张，玩家将在日本、印度、马来西亚等地穿梭，各地风土人情的表现加上完全写实的暗杀风格，相对于前作还是有了不少的改进。

众所周知，“代号47”是一款不讲究纯杀戮的动作射击游戏，时刻拥有敏锐的头脑和清晰的判断力是通关的关键。一代中就因模拟真实的暗杀武器而颇受欢迎，这一点在新作中更得到了充分的加强。新作中杀手47将会拥有更多的制胜武器，与游戏名称“沉默”相符的正是新加入的无声武器。匕首、飞镖、麻醉枪、无声狙击枪等都会在游戏中出现。而在一些特殊关卡中，夜视仪、密码开锁器等工具也发挥了重要的作用，看起来似乎很受第一人称大作《无人永生》的影响。除加入了大量的道具外，各任务之间的练习关卡也能让玩家更容易上手。

龙狼传 破凰之路

■游侠创作室 天丝

类型：角色扮演
制作：谜像视觉工作室
发行：智冠科技
编辑期待度：
我想这个游戏很难超越山原的漫画。



不论是在中国还是在日本、韩国，喜欢三国的玩家都不在少数，所以不光三国题材的游戏多，连动漫作品也相当多，其中著名的有横山光辉的《三国志》以及山原义人的《龙狼传》。而奇幻风格的《龙狼传》更让历史韵味浓郁的三国世界呈现出别样的风情，原作独树一格的选材和高知名度使得《龙狼传》制作消息从透露以来都在玩家中保持极高的人气和期待值。

游戏走角色扮演的老路似乎让玩家有些不能理解，不过其采用半实时制的战斗模式以及为适应三国这个战略传统题材在玩家中的惯性影响，战斗中被引入阵型和策略的元素，这些都可以看出制作者对自己的决定是有信心的。游戏中战略的设计很周全，运用也很讲究相生相克，加上角色能力间的差异，使得战斗表现更加多样化。

游戏的画面是3D静止场景加手绘2D角色的组合模式，就制作者的想法这可以很好地描绘景物的质感以增进玩家的临场度，而手绘的角色也更能发挥美工的想象力，将原作中那种亦真亦幻的氛围淋漓地表现出来。就现在的资料来说，游戏的战斗是全3D的，而武器也按照其杀伤分为斩、刺、射等，只要玩家选择正确，一击必杀的效果是相当炫目的。

另外，游戏对于人文历史的考证也相当注重，在游戏中会出现大量真实反映人文景观的对白，对于一个本来就喜欢三国历史的玩家来说就更具吸引力了。

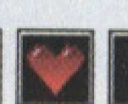
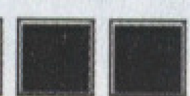
笑傲江湖网络版

■上海　典典

《笑傲江湖网络版》将包括31个全3D场景，等同于4446万平方公尺的巨大3D拟真世界，所有场景皆由专业美术人员考究大陆真实地理风景后一笔一划绘制而成。在如此宏大的世界中，超级丰富的任务及各式各样的珍宝等着玩家（主角当然已经不再是令狐冲了）去发掘。游戏多重的树状任务、为数众多的NPC互动情节和任务将给予玩家更多的探索空间。

《笑傲江湖网络版》中，金庸先生笔下的数百名小说中人物原味登场，真实呈现。而玩家将可选择五岳剑派、日月神教等多种身份踏上江湖路。制作小组精心揣摩原著制作而成的数百种武学招式、内功心法、奇门异术搭配淋漓尽致的动作捕捉（Motion Capture）技术及丰富的特效，将把玩家带进神秘而博大的武侠世界。

《笑傲江湖网络版》为了能更好地吸引玩家，特地在细节制作上花了大工夫，力求能让玩家满意。与一般网络游戏不同的是，该游戏进行时采用的是窗口方式，辅以全中文的图形化界面，让人轻松就能上手。据笔者得到的最新消息，为了使游戏在大陆上线时让更多的玩家满意，《笑傲江湖网络版》的控制界面将与台湾不同，根据大陆玩家的口味全部重新制作，并把最新开发完成的笑网新版本在第一时间推出。该版本和台湾现有版本相比，新增给玩家提供更多选择的笑网生计系统、全新地图系统、全新Q版人物形象、视野更大更美观的全屏窗口及更容易操作、更友善的用户界面等众多内容。

类型：网络RPG
制作：昱泉国际
发行：昱泉国际
编辑期待度：
我已经见识过《笑傲江湖Ⅱ——五岳剑派》了，所以……



水灵仙子

■天津　宋慈

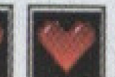
故事的主人公是700年前曾因大闹天宫而遭玉皇大帝严惩的水灵仙子（听着耳熟啊），那时她因一时调皮将地府闹得人仰马翻，好不容易才被制服。不过玉皇大帝的父亲太上皇他老人家也常常给玉皇大帝找麻烦，不知为什么溜出天庭杳无音信了，于是，玉皇大帝为了给水灵一个重新开始的机会（其实对玉皇大帝而言大约是想找个什么不相干的人以避免家丑外扬吧），特派水灵仙子以凡人之身去寻找天上皇大爷。

接下来，大概玩家们也可以想得出来了，在整个任务过程中，水灵也需要经过各种学习和考验，同样需要经过家庭作息、智识累积、打工自足、学习各项技能等，而且生性调皮的她会不会在凡间再搞出什么花样来也很难讲。如果水灵仙子到了18岁还没能将转生前失去的一切找回，那么就只好乖乖地返回天庭遭受更严厉的处罚了。

作为一款养成游戏，各种培养项目都是必不可少的。游戏特别安排了水灵学习各种不同的课程：欧阳先生教授圣贤之理、蔺先生教授九天星辰运行、司徒先生教授丹青笔墨、鲁先生教授武术技巧、宁先生教授医理医术、颜先生教授挥毫之法、公孙先生教授棋奕之道、慕容先生教授弹琴之功、东方先生教授神鬼之术等，怎么样，课程丰富吧。

当然，水灵仙子既然来到凡间也需要学习各种生活技能，所以安排她去打工赚钱也是不可或缺的项目之一了。不过她也需要休息哦，不然小心她大发小姐脾气。当然了，如果她工作做得好，学习也用心，那是不是应该考虑奖励一下呢？毕竟是小女生，偶尔逛逛街也可以培养一下审美情趣嘛。

客观地讲，《水灵仙子》在近期大作如云的情况下看来只能算是一款小品级的游戏，不过游戏中的一些小细节方面也还算做得不错。

类型：养成＋角色扮演
制作：活氧软件
发行：北京圣比尔
编辑期待度：
你会对像孙悟空一样的女子感兴趣吗？

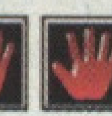




荣誉勋章 联合袭击

Medal of Honor: Allied Assault

游戏试炼场

类型：第一人称射击
制作：2015
发行：电子艺界
系统配置要求：PⅡ450、128MB、Windows 9X/Me
编辑推荐度：







这款取材于第二次世界大战的游戏不用多说，相信很多玩家再熟悉不过。在《荣誉勋章》推出时，就已经颇受好评，新颖的创意、精致的画面令玩家爱不释手，更是不少专业媒体推崇的对象。这款第一人称射击游戏在当时赢得了无数美名，并且在销售排行榜占有一席之地。

现在，玩家翘首已久的《荣誉勋章》的续作《荣誉勋章——联合袭击》（Medal of Honor: Allied Assault）再次重拳出击，而我们有幸在第一时间对该游戏进行试玩。

这一次，游戏的背景是二战中的欧洲和北非战场，整个故事将从北非开始，由玩家扮演的麦克·鲍威尔将在北非登陆，并由此展开一系列的侦察等工作。麦克·鲍威尔是一名突击队成员，也是战略决策部的新兵，他将参与“火炬行动”，并且需几经周折进入德国.整个游戏由1942年开始，直至1945年结束，在这段期间内，玩家们要完成超过18个任务，包括营救人质、破坏敌方生产基地等。

游戏的画面一如前作，应该说较前作更为精细。据闻，EA此次特聘美国海军陆战队的一位上尉为技术指导，由他监督人物形象、任务设计及各种在游戏中出现的武器模型。所以，当该款游戏以极其真实的画面出现在你眼前时，请镇定：刚才那一枪的确是游戏中的人物饮弹身亡，而你还好好地坐在电脑前手捂中枪的位置……

说到这里，不免想到另一个近来风靡网络的游戏《半条命——反恐精英》。对于这款游戏已经无需赘述，虽然两款游戏各有所长，可是我们认为在背景上《荣誉勋章——联合袭击》 更胜一筹。CS的地图多以现代为主，而《联合袭击》则以真实的历史为背景，那些地图对于玩家来说更具诱惑力和神秘感。游戏之所以能有如此出众的表现，与采用Quake 3引擎是分不开的，而且《联合袭击》为让玩家满意特别制作了1000多个人物动画、近20个兵种以及充斥着各色武器的弹药库，简直让人眼花缭乱。在这些形形色色的武器中，你可以看到汤姆逊冲锋枪（Thompson submachine guns）、马克Ⅱ手榴弹（Mark Ⅱ Frag Grenades）、.50自动步枪（.50 cal mounted machine guns）、燃烧弹及粘胶炸弹。这些武器都是二战时期出现过的真实武器，让喜欢兵器的玩家一饱眼福。

同前作相同的是，玩家在完成任务后，可以获得奖励，而且玩家的生命点数、击毙敌人的数量等信息也会反映在人物属性栏中，让玩家一目了然。

游戏的声音效果也很出色，逼真的音效很容易让玩家融入游戏之中，返回到二战那危机重重的战场上。在游戏中，过人的身手和聪明的头脑也不可或缺，除与敌人正面交手外，你还可以选择“伪装”模式，穿上敌人的制服来逃避追捕，这种设计让游戏的趣味性和真实性也增色不少。当然，游戏也设有多人在线游戏方式，所谓独乐乐不如众乐乐嘛。





编辑导语

从装砌一新的新房到单位是一段漫长的路途，但凡谈及城市的交通，我想大多数人都会和我一样，那一时刻，是沮丧的。甚至在一段时间内，我曾莫名地喜欢上了搭乘出租车上班的方式，也仅仅是爱着那份在路上畅快、简单的感觉。在我看来，无谓地浪费时间本身，比金钱更为可耻。在家与编辑部之间的往来穿梭中，在宽广的四环路上，汽车飞驰的感觉和从视线中流动而过的景致往往让我以为，我就是在城市的路上日复一日地体味着古老的“日出而作，日落而息”的生活方式。

记得读过一本美国垮掉派作家杰克·凯鲁亚克的小说《在路上》，曾经让某些热血青年作为到异域、自然中找寻自我的书，也甚至影响过整整美国一代人的生活方式。大概所有的书的读者都曾经向往过那样一种在路途上的快意方式，读过那些让思绪和年轻的快乐在自然中流淌的文字，曾让生活在城市中的我心怡不已。大概因为人类对城市自以为是的打造和修饰，使之失去了太多让人值得留恋的本真的魅力。

我无法去刻意分析生活在城市中的我们现在究竟是怎样的一个群体，那些由游戏、影碟、啤酒和情感组成的简单日子里，虽然某个时刻的过程往往也是快乐的。

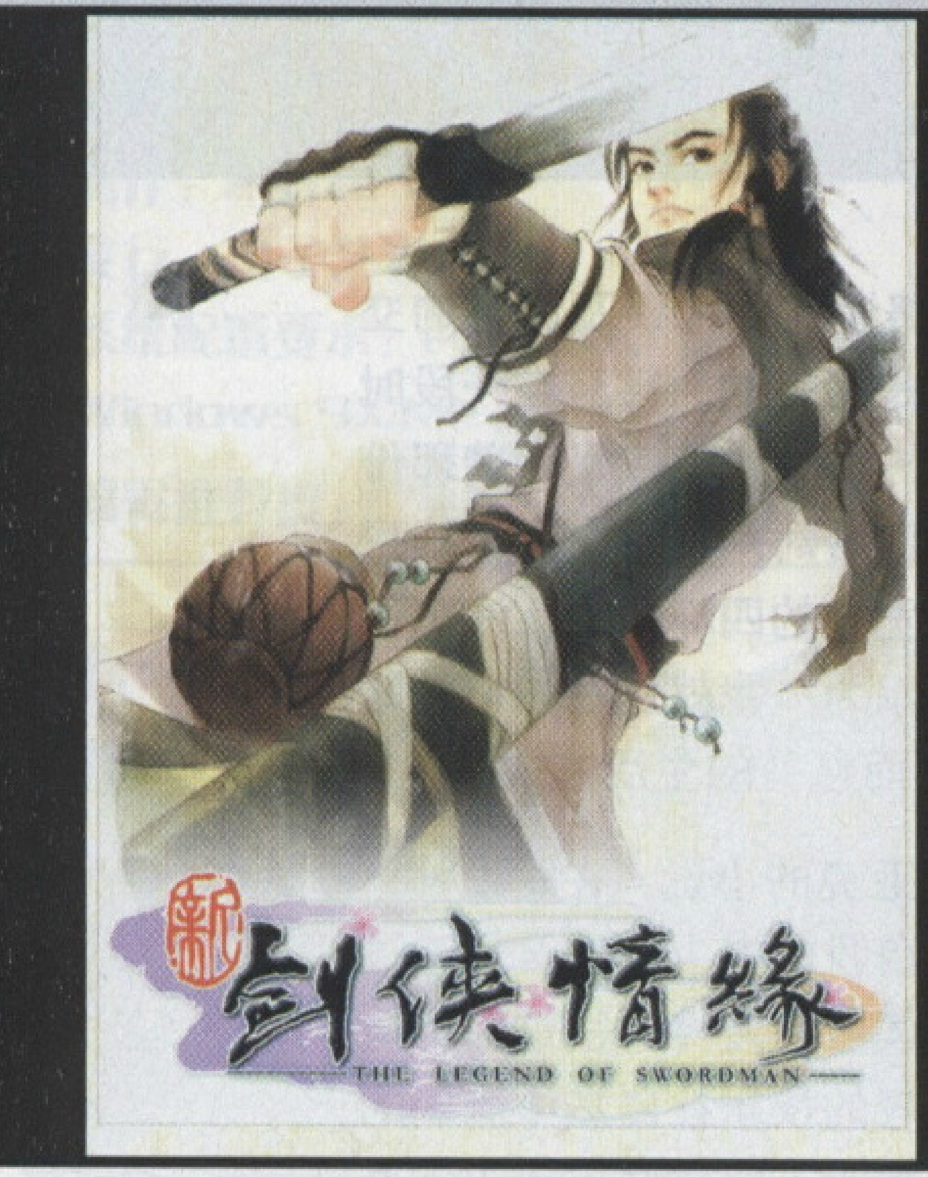
几天前，曾经看过一篇描述过去的一年中欧美游戏产业的文章，新世纪的第一年并未给欧美电脑游戏业带来任何新的气象，相反，其混乱程度较往年有过之而无不及。短短一年内发生的太多的离合和重组，充分暴露了游戏产业不成熟的一面。对于欧美游戏业来说，2001年是令人失望的一年,我想这也是一个产业逐渐走向成熟的过程。反观近期的国内游戏市场，几乎成为国产中文游戏的天下，在多数的原创作品中，不乏令人期待多年的中文游戏大作。执着的玩家们从没放弃过他们对于国产游戏行业的热情和关爱，无论批评或者褒奖。我想说的是，我们在客观评价某些国产游戏之时，关爱往往是大于批评话语本身的，爱之深，责之切，这是一个读者告诉我的。

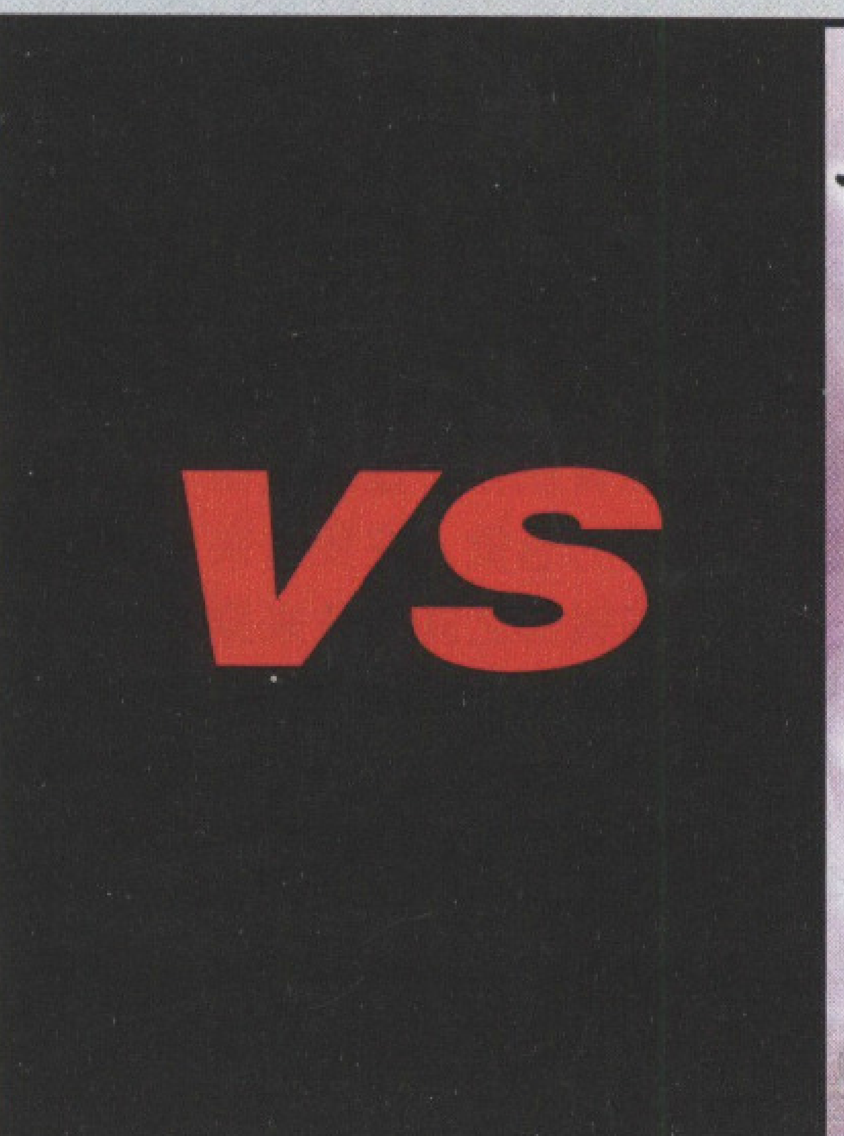
有的时候，其实路途也往往代表一种距离的缩短，从起点到目标的一个过程，任何人都希望这个过程的结果是完美的， 无论这个产业，还是国产游戏，又何尝不是在路上呢？这是一个巧妙的比喻，从起点走向目标的过程，也许你和我也正在经历着。

田震

tianzhen@popsoft.com.cn

相较于几年前玩家对国产游戏的极度热爱和恨铁不成钢的心情，现今的游戏玩家随着国内游戏制作公司的增多，产品的日渐丰富，对于国产游戏一词已经不再那么敏感和迫切，而我们也在这样的背景下迎来了2001年中最后的两款国产游戏大作《新剑侠情缘》和《三国赵云传》。说它们是大作纯粹只是因为它们的宣传力度和所带来的玩家关注程度要高于其他国产游戏，而这两款2001年最后的大作究竟实力如何，当游戏通关之后，一切也就揭晓！







■云南 善良的大灰狼

同源同根不同名，谁新谁旧无人知

随着2000年《剑侠情缘2》的大获成功，西山居再度成为了玩家关注的焦点，和《剑侠情缘2》一样，《新剑侠情缘》采用的仍然是仿自《暗黑破坏神》的ARPG游戏模式，通过键盘与鼠标的灵巧配合，我们可以轻松地将武侠战斗的场面在游戏地图上直接呈现，并且光影效果绚丽逼人，但也许是《新剑侠情缘》距离西山居的上一个作品《剑侠情缘外传——月影传说》时间实在太过接近，因此虽然游戏是新的，但完全和前作一模一样的操作方法、游戏模式，甚至图形界面，在能够带给玩家最快速上手的同时，也让玩家对游戏的新奇度在最短的时间内快速地消失。利用一套成熟的游戏引擎最大限度地开发系列产品，固然可以节约大量开发成本，缩短游戏生产周期，并保证游戏的稳定性，但在从2000年7月到2001年12月，不足两年的时间内，就利用同一套引擎推出了3款同一系列的游戏，不能不给人一些急功近利的感觉。当游戏变成了生产流水线上的一个个产品时，游戏的娱乐性、创新性也在迅速地消失，而这些我想是任何人都不愿看到的。

相比《新剑侠情缘》已经非常成熟的ARPG游戏引擎，同是采用ARPG游戏模式的第三波首款独立开发的游戏作品《三国赵云传》则给人略为青涩的感觉。不知是不是由于《三国赵云传》的部分开发人员曾经参与过西山居《剑侠情缘2》的开发之故，《三国赵云传》虽然是一款全新的游戏，但从游戏中的控制菜单、人物动作，甚至是快捷键设定无不与西山居的《剑侠情缘2》一模一样，更为夸张的是连《剑侠情缘2》中非常有特色的事件记录簿也完全进行了沿用，而且同样存在着无法记录某些支线剧情的BUG，实在很让人怀疑这两款不同的游戏是否都采用了同一个类似的游戏引擎进行开发。也许是首度开发游戏的原因，《三国赵云



同《剑侠情缘2》一样，《三国赵云传》在游戏开始前也有进行难度的选择。



《新剑侠情缘》的人物肖像设计采用了卡通风格。

传》中的地图场景都很小，而且每次进入不同的场景都需要读取数据，如果玩家的电脑主频不快，或者内存不多，相信会头疼不已，也许是为了降低玩家陷入死角的机率，游戏中每一个可以进入的场景门口都放置了一个闪光的标记，如此一来玩家只需将有闪光标记的场景全部进一次，根本不会被剧情卡住，而不会出现不知该往何处走的情况，这对很多不看剧情只打仗通关的玩家来说是一个非常体贴的设计。



《三国赵云传》中，在可进入的场景前都用闪光标记进行标出。

画面与音乐——新瓶装旧酒？还是温故而知新？

虽然一流的游戏画面并不代表一流的游戏作品，但一流的游戏作品肯定要有一流的游戏画面。经过数年来的技术开发积累，《新剑侠情缘》在游戏画面的精细度上可以说已经达到了国内同类游戏中的最高水平，青山翠柏，阴深古洞，白云苍狗、碧波逐浪，无一不是细腻异常，游戏其中，仿若身临其境。可惜的是不知出于何种考虑，本作中的游戏人物头像部分竟然一改前作拟真的风格，而使用了卡通动画的造型，给人很另类的感觉，如果说人物的头像被改作了卡通风格尚能接受的话，那么游戏的动画部分则实在令人失望，平淡甚至不知所云的动画配上了仍和《剑侠情缘1》一模一样的字幕背景介绍，让整个游戏缺乏令人迫切想玩的的激情，尤其是片头动画，让人觉得有刻意模仿《最终幻想VIII》的嫌疑。游戏还将《剑侠情缘》系列延续数代的游戏主题歌配唱去掉了，一段不知所云的游戏动画，一曲似曾相识但感觉平谈的游戏音乐，让人从游戏一开始就兴趣大减。罗晓音的音乐一直让《剑侠情缘》系列增色不少，但不知是为了保留原作的风格，抑或是其他原因，《新剑侠情缘》照搬了《剑侠情缘1》中的音乐和主题歌，虽然依旧动听，但相较于其后堪称经典的《天仙子》、《爱的废墟》仍然尚存距离，也正因此整部游戏除了能够让人重温原作中的故事和西山居越来越成熟的ARPG游戏引擎外，就再无其他了。



由于被炸，赵云身上的模型贴图败笔显露了出来。

时下最流行的游戏画风应该就是平凡、淑芬那种柔柔美美的风格了，也正因此当看到《三国赵云传》的宣传海报时，相信非常多的玩家都会产生想购买收藏的冲动。由于采用了类似与《剑侠情缘2》的游戏引擎，《三国赵云传》虽然在整体画面的精细度和美观度上不及《新剑侠情缘》，但当以柔美画风配上仿《三国志》的人物头像登场后，一切就不同，游戏中的人物头像都非常漂亮，特别是"美眉"更是让人颇为惊艳，如此的构图再加上常山赵子龙漂亮的装备披挂，同样光影效果不俗的战斗场面，虽然时有被敌人炸弹命中全身发黑翻红露出3D构图骨架的败笔出现，但从整体上看比之《新剑侠情缘》仍然养眼许多。由于游戏中每次切换场景都需要读取数据，为了不让过长的等待太过无聊，游戏读取数据时都会切出大幅全彩养眼CG供玩家欣赏，只可惜图太少了，切来切去就几张而已，看的太多也就没有感觉。和《新剑侠情缘》一样，《三国赵云传》的游戏动画过场，同样平淡无味，缺乏视觉冲击力，如果能换为《傲世三国》的CG动画相信会让游戏更具"杀伤力"。



万军丛中骑兵冲锋厮杀是《三国赵云传》的最大特色。

战斗系统和多重结局各有千秋

作为一款武侠游戏成败与否的关键，战斗系统一向是游戏中着墨颇多的部分，由于采用的是改良过后的《月影传说》游戏引擎，因此和前作一样，在整个游戏的过程中，玩家通过学习不同的武功心法，并辅之以各种药品道具，就可以施展出各种华丽的武功招式来了，招式虽然华丽，但由于距离前作上市时间太近的缘故，因此并不能让人感到有任何的兴奋和新奇，甚至在游戏刚开始时，《新剑侠情缘》又出现了和《月影传说》一样敌人很强，一不小心就会被打死的情况，而此时距离这个游戏开始还不到5分钟，尽管现今修改游戏已经成为了很多玩家游戏时的习惯，但对于那些希望靠自己的能力通关的玩家来说，不平衡的难度设计终究不是个好事。《剑侠情缘1》曾经以多达7种的游戏结局而备受当时玩家的欢迎，此次翻新重作的《新剑侠情缘》也同样保留了这



《新剑侠情缘》的片头动画让人觉得有刻意模仿《最终幻想VIII》之嫌。

个设定，同时还在原来的剧情主线之外又增加了多条支线任务。

尽管使用了和《剑侠情缘2》非常类似的游戏引擎进行开发，但《三国赵云传》并没有将战斗系统局限于纯粹仿自暗黑的徒步作战，配合三国时代的大背景，骑马作战成为了游戏的一大亮点，虽然骑在马上使出的仍然是和《新剑侠情缘》中一样的华丽大招，必杀绝技，但同时使用马上和马下两种战斗系统仍然让人感到新奇不已。三国时代最酷的战斗方式当数单挑，尽管单挑系统完成的并不是很好，但一对一，马上对冲，并将对手击落马下的设计仍然让不少玩家大呼过瘾，而每场单挑过后，游戏都会自动进行记录，让玩家随时可以回顾自己的战斗历史，设计虽然很简单，但却很让人有成就感。游戏中提供了武器的煅造系统，但实际操作下来并不理想，充其量只能算作游戏的一个噱头。《三国赵云传》采用的虽然是动作过关模式，但由于游戏的主线是赵云的成长经历和爱情故事，因此游戏的结局部分也提供了多种选择。和所有的英雄美人故事一样，最幸福的结局自然是抱得美人归，虽然没有《新剑侠情缘》中那么多的红颜可选，但文鹭、貂蝉等三国美女的登场，相信仍然让很多玩家乐此不疲，可惜笔者连续两次打出的都是文鹭。《三国赵云传》也曾介绍过自己的支线任务系统，但游戏中自打从公孙瓒处有过2个支线选择之外，似乎至整个游戏通关也未见到其它所谓的支线任务，让人不得不怀疑与宣传之间的差距。

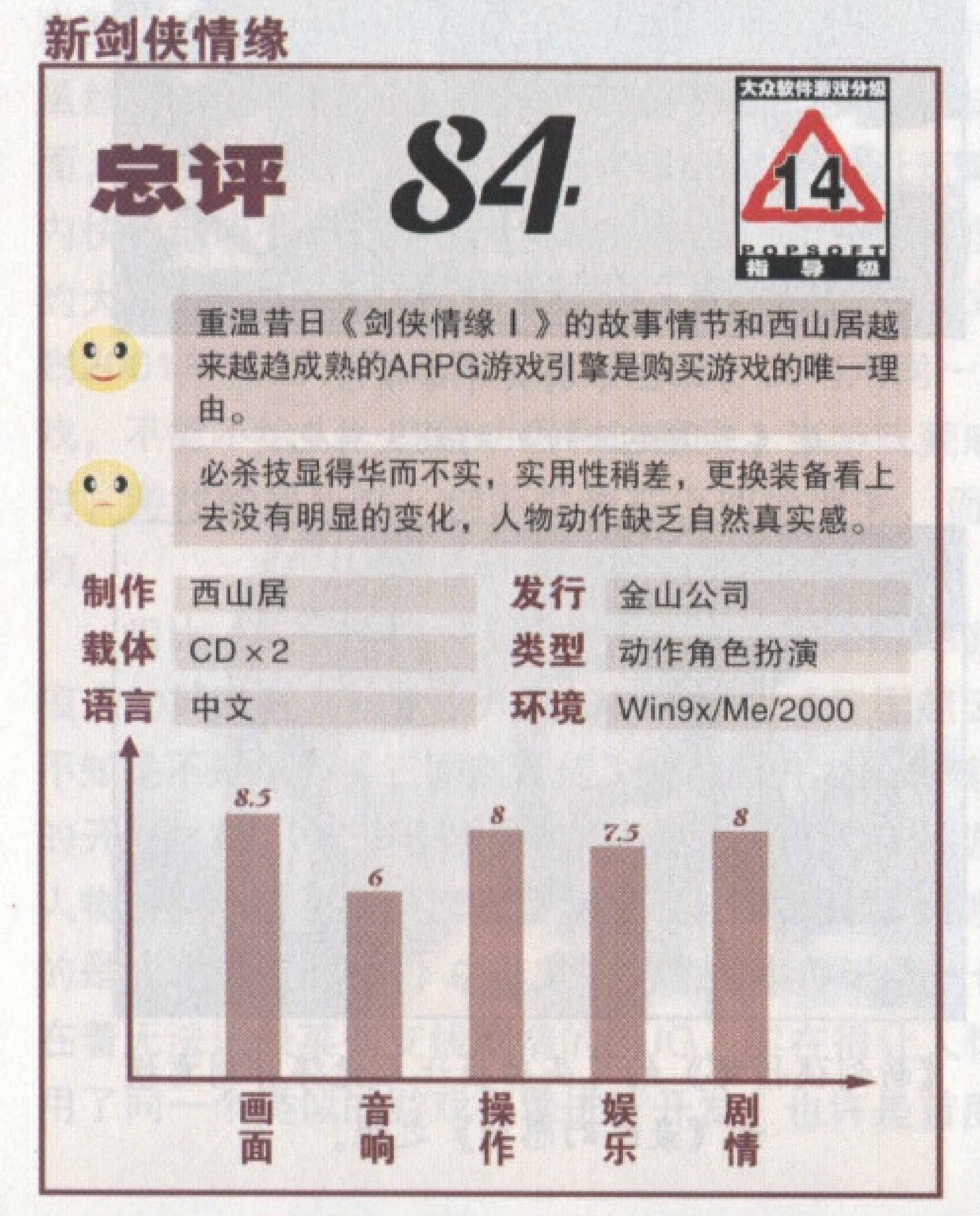


推出同名游戏主板，《新剑侠情缘》在市场宣传方面更胜一筹。

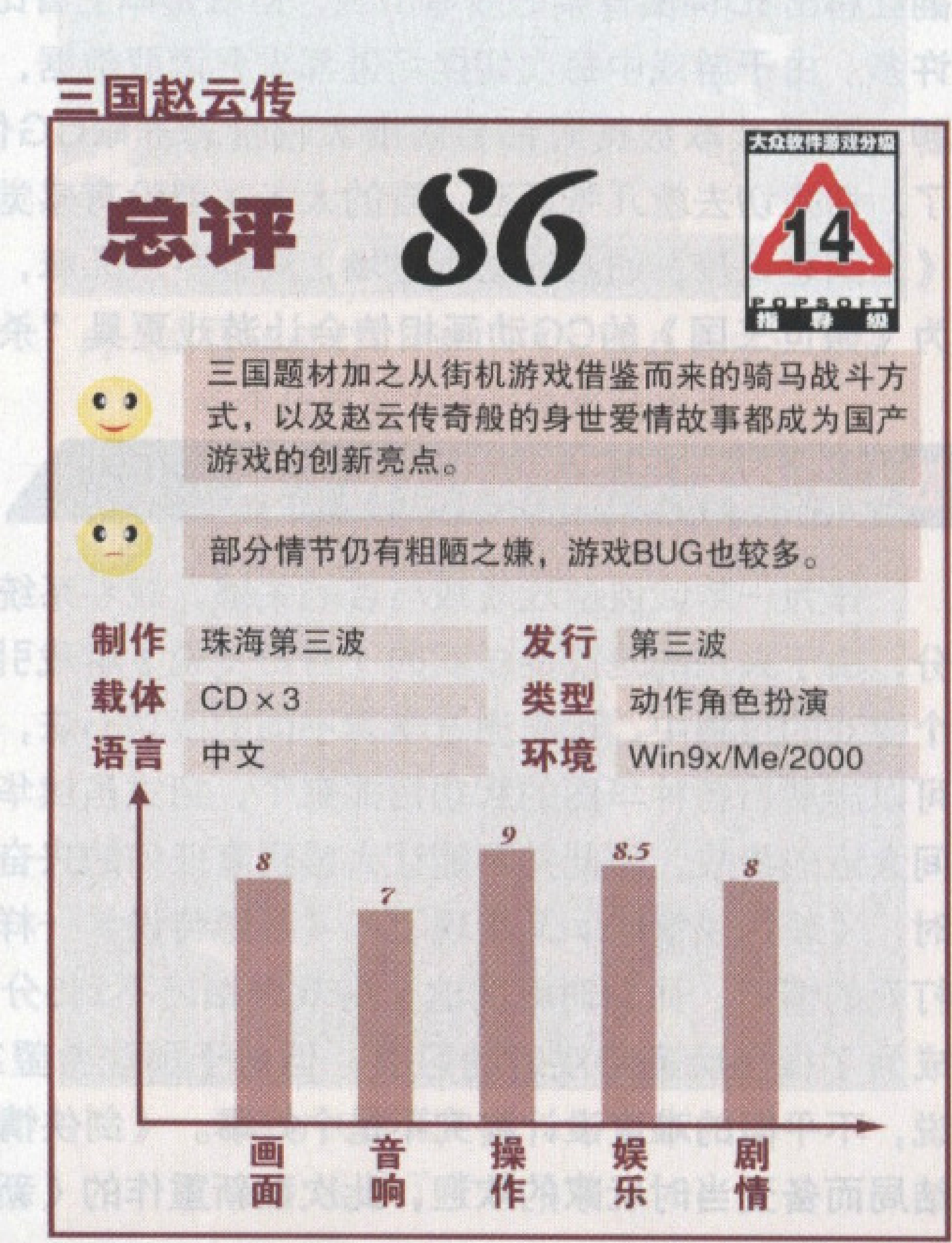
贺岁游戏？国产游戏打出的又一张宣传王牌？

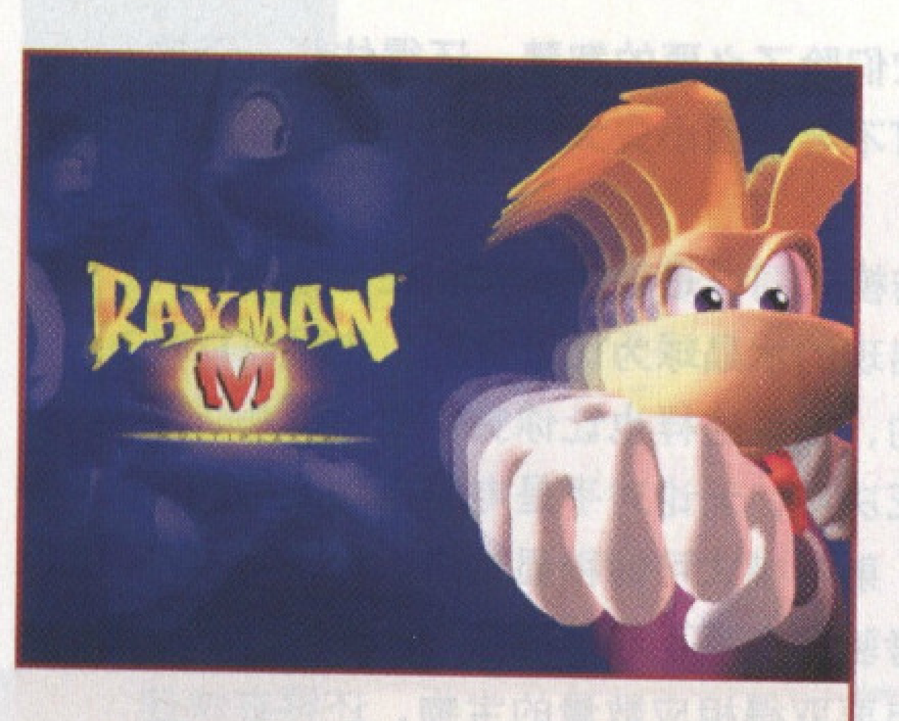
一款成功的游戏除了要有好的品质外，恰如其分的市场宣传推广也大有助益。也许是学习了时下电影贺岁片的时髦作法，西山居也将在12月推出的《新剑侠情缘》打上了贺岁游戏的招牌，对应这个招牌，当玩家在元旦期间运行这款游戏时，游戏会自动播放一段西山居游戏开发人员对玩家的新年祝贺录像，虽然仅靠如此的设计，就将游戏称之为中国第一部贺岁游戏有点牵强，但我们却不能不佩服西山居在市场宣传上的独特创意。与此同时，带有游戏人偶和攻略本的豪华版也再次出世，对应与此，甚至还找来了某主板产商推出了《新剑侠情缘》的限量主版套装，商业手段可谓是非常高明。尽管如此炒作的具体效果尚不得而知，但相比以往国产游戏推出时，某些厂商大打爱国牌和广告轰炸的手段，可以发现随着玩家见识的增长，纯粹用爱国、民族的口号来吸引玩家关注并购买国产游戏已不再可能，一流的品质和商业化的操作正成为日趋成熟的中国游戏业的必然法则。

相比西山居的高明炒作，第三波的首款自制游戏《三国赵云传》则显得老套了许多，一如既往的广告宣传，购买促销，如果不是因为这是第一次可以控制三国人物在战场上任意厮杀战斗，而整体游戏感觉类似街机上的动作过关游戏，我实在很难相信自己会对这款游戏感兴趣，但也正因此，我们是否也发现了三国题材本身的巨大号召力了，原因就在于很多玩家对于三国题材可以说是重度痴迷，因此我们也就不难想象第三波为什么会将赵云选作了游戏的主角，同时煞费苦心地为这位昔日的猛将编出一段离奇甚至有些荒谬的身世爱情故事了。



作为2001年最后的国产游戏大作，《新剑侠情缘》相比《三国赵云传》在游戏运行上更为流畅，上手也更为容易，而《三国赵云传》则在赵云的爱情故事和英雄传奇描述，以及那酣畅淋漓乱军战斗中更为刺激和有趣，如果你只是想重温当年《剑侠情缘Ⅰ》的感动，那么《新剑侠情缘》将是你不错的选择；如果你想体验有趣的故事和新奇的战斗快感，以及唯美的画风，那么《三国赵云传》相信不会让你失望。





雷曼M

■湖南 苹果熟了

当今世界著名的游戏软件公司都有自己标志性的游戏角色，譬如：马里奥是任天堂的宠儿，世嘉公司有着刺猬一样的索尼克，相对于赫赫有名的前两者而言，育碧公司的雷曼是一个全能型卡通人物。在我们第一次见到这个头顶耷拉着一双兔子般长耳朵、围着红色小围巾、被造型师省略掉手臂、脖子、腿部的怪物时，很多人就情不自禁地喜欢上了它，尽管这仅仅是一个生涩的横版动作游戏。此后，法国人力图将雷曼定位于少年儿童身边好友的性质，以其为主角制作了一系列叫好又叫座的教育软件，雷曼的逗趣形象逐渐深入人心。而后，育碧顺理成章地推出了《雷曼2》，这个3D化的游戏有着无穷乐趣，充满悬念、富含变幻万千的情节和情趣盎然的诙谐感，让人爱不释手的游戏性和难以置信的画面效果使得游戏成为当年最出色的动作游戏之一。

时隔近两年，育碧公司在PC和次世代主机的平台（包括PS2和X-BOX）上推出了《雷曼M》，这次名称中的M是“联机游戏（Multiplayer）”的简称，可见游戏将会把重点放在联网性质上。先前游戏业界的传闻是该款游戏中将不会包含单人游戏的成分，但是事实并非如此，游戏还是包含了单人和联机两个部分。但和以往不一样的是，单人游戏没有故事背景，也不会要求你按照特定的故事线索玩下去，游戏更加轻松和自由。

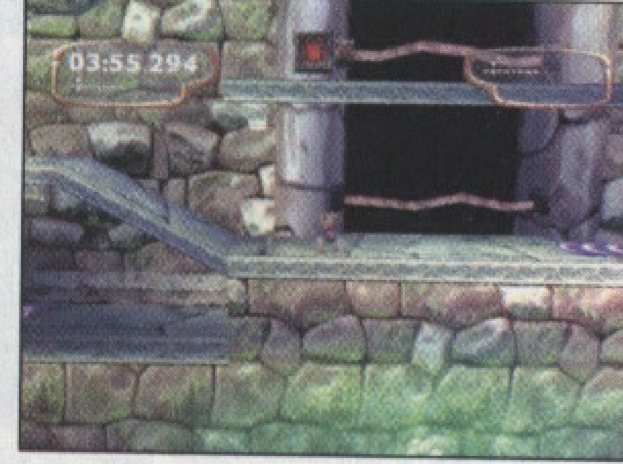
游戏开始，玩家可以选择的主角包括熟悉的雷曼（Rayman）、独脚海盗（Razorbeard）、两个形影不离的孪生小精灵（Teensies）、癞蛤蟆（Globox）和安装着一只铁钩手的独眼机器人（Henchman 800）等，而随着游戏的推进，还会有一系列的隐藏人物供你选择。《雷曼M》共有30个左右的比赛场地，它们分布于5个阶段里面，首先你只能在“开始阶段”的6个场景选取一个参与，要想进入其后的“行家阶段”、“高级阶段”、“极端阶段”、“奖分阶段”，获取那些更加刺激的感受和无穷的乐趣，那得看你的本事如何了。



激光网挡路，险！



被水藻缠住了。



走哪条道呢？我得想想。

由于该游戏的主要受众是小孩子，所以它的玩法也没有一般游戏那么复杂，主要分为竞速和射击两个不同游戏模式。在单人任务的竞速模式中有多种玩法，首先你可以挑选“训练关卡”进行自我培训，其后也可以像一般赛车游戏一样和其他几个电脑对手进行固定场地的多圈循环竞速，另外还可以尝试进行以收集水晶球为目的的竞赛，也可以以在固定时间内谁跑得最远为获胜标准。而相应的联机任务中，则只有“多圈循环竞速”和“固定时间竞速”两种模式，其中一般采用左右分屏竞速画面显示。游戏初看就好像一般的赛车比赛一样，但是其中的机关很多，非普通赛车游戏可比，赛道上会出现不少叉道、捷径、弹板、滑道等，许多的未知空间等待你去探索和挖掘，每次玩都会有新的发现，这里似乎有着无数神秘的小径和隐藏的世界。玩家可以随意选择道路前行，而不同道路上的风险亦不尽相同，火墙、激光网、水潭、泥沼、会抽人的植物等陷阱影响着你和对手的前进速度，但你可以应用这些陷阱来坑害敌人。游戏过程中将3D和2D场景有机结合，使游戏的进程显得错落有致、高潮迭起。前进路途中的各种奖励物也会



下水道中怎么这么多井盖？



晃动的笼子中，晕！

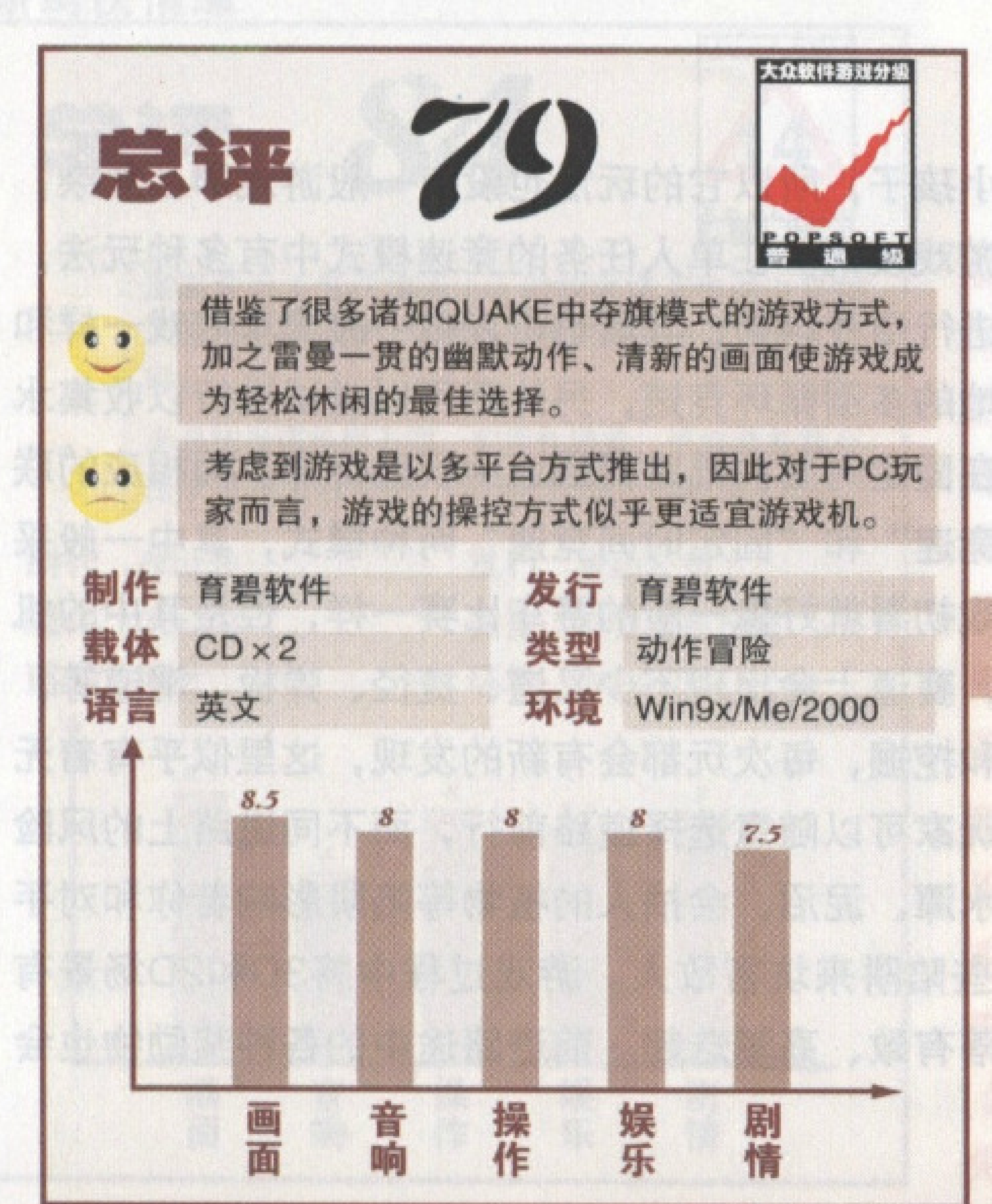

与Quake夺旗模式如出一辙。

飘荡在特殊位置，要想获得它们除了必要的智慧，还得估算一下这样耗费大量时间是否值得，可不要“因小失大”哦。

游戏的另一大块——射击模式同样是趣味多多，在一个固定的场景中，你可以以收集不断出现的水晶球为比赛目的，也可以以抓获一定数目的苍蝇为比赛目的，如果这样也让你觉得复杂，那么就干脆来一场最简单明了的生死决斗，无论对手是电脑控制还是同伴控制。相对于竞速模式而言，射击模式可能稍显枯燥，但是对玩家的快速反应能力却是极大的考验，身手不够敏捷将在此模式中被动挨打，毫无取胜机会。你不但要取得相应数量的宝物，还得在快速移动中射击对手，占得先机，真的让人手忙脚乱。而在场景中与对手长时间地周旋往往会让你头晕目眩，晕车效应比玩QUAKE还来得快。笔者在收集水晶球的比赛中反倒感觉出游戏中有着一种“卡通版QUAKE夺旗模式”的味道。

《雷曼M》沿用了《雷曼2》的图像引擎，不过人物的造型明显修饰改进了不少，构图的多边形数目增加，人物显得没有早期那么突兀，轮廓顺滑了许多。在游戏自带的视频选择器中，有许多更高的分辨率可供挑选，而代表光影效果的“Transform and Lightning”却被省略了，原因不明。即便如此，《雷曼M》的3D画面依旧十分出色，诸如古代遗迹、影子草原、神秘殿堂、日落海岸、暗黑下水道、星空塔楼等奇幻色彩浓厚的场景都表现得各具特色，美仑美奂。卡通人物的造型以幽默风趣见长，比如雷曼那双可以像直升飞机机翼一般旋转的大耳朵，癞蛤蟆Globox那硕大无比，甚至可以像气球一样吹起来的肚子等。而《雷曼》系列最突出的动作感也在这里得到淋漓尽致的发挥，跑动、跳跃、涉水、攀岩、滑翔等技巧和动作十分流畅和灵活，操控起来也很简单轻松，即便是初次接触的玩家也能很快上手，游戏中每个人物独特的动作和夸张的表情都给玩家留下了深刻印象。

和前作相比，游戏的高自由度是这次的最大进步，除了前面的无固定故事背景限制以外，几乎所有的游戏规则和方式都可以让你自由修改，每场竞速要跑几圈啊、每次射击要获得几个水晶球才算赢啊、角色射击出来的子弹究竟是火球还是冰花啊，总之一句话，玩家权利最大。你可以随心所欲，这些也给游戏增添了更多的趣味，但建立在游戏机基础之上的游戏性依然让玩家有些不适应，毕竟这款游戏更强调了操控方面的特色，而忽视了PC玩家比较热衷的完整的剧情，这不能不说是一个缺憾。



天性浪漫不羁的法国人通过《雷曼M》和以往的“雷曼”系列游戏真是大长了威风，让我们看到了高水平的卡通游戏不是只有日本人和美国人才能做得出。希望你在闲暇之时尝试一下这个老少咸宜、轻松幽默的游戏，这也不失为一种紧张工作后的放松办法。

魔幻骑士

2001年末，以制作、出品RPG游戏而闻名的台湾大宇公司终于推出了他们当年的压轴RPG游戏《魔幻骑士》。这次的故事背景不再是大家所熟知的中国古代，而转移到了一个类似欧洲中世纪的虚构世界。更为特别的是，游戏的制作者并非我们在RPG领域耳熟能详的DOMO或是狂徒小组，而是以制作益智和养成类游戏闻名的NPC小组（大名鼎鼎的《明星志愿》系列就出自他们的手笔）。在众人的期待与一丝担心中诞生的《魔幻骑士》表现到底如何？是否又是一个仅仅在市场宣传方面大获成功的平庸之作？

■福建 良牙

从某种角度来说，要对《魔幻骑士》作有力度的评论并不容易。因为在玩过游戏后，笔者认为整款游戏的设计相当中庸，既没有明显的缺点，也没有特别值得夸耀的优点。因此我想采用另外一种写法，从游戏优缺点的角度客观评判。

游戏系统是《魔幻骑士》做得最为成功的地方。在这里，NPC小组完全博采众家之长。在战斗方面，用的是时下最流行的气力槽系统，各人物根据蓄气的速度决定行动的先后顺序，而且战斗中还可捕捉各种怪物，并将它们祭献给魔神，以获得新的力量。在道具系统方面，你可以将抓到的怪物变卖换钱，还可以将他们与你的武器装备放在一起炼化，以增强武器的属性。基本上，只要曾经在其他中文RPG中见过的游戏系统，你都可以在这个游戏中遇到，特别是找寻20只召唤兽的过程，让玩家的冒险历程显得更有意义。虽然《魔幻骑士》本身在游戏系统方面并没有任何真正的创新，可这种取百家之长的做法让玩家们感到好像同时能与诸多老友晤谈，显得放松和惬意。NPC小组在糅合不同系统这个方面做得相当出色，使玩家们能充分享受到不同的系统所带来的乐趣，确实值得游戏开发者借鉴。还让人颇有好感的是，这样一款混合了多种特质的游戏相当容易上手，一般玩家只要花上几分钟时间就能熟悉和掌握它。在游戏中，不论是用鼠标还是键盘都可以方便地操作。玩家在游戏中还可以自由改变各种操作的键盘设置，这样即使是平常接触游戏不多的初级玩家也能很快上手。

游戏的图像和剧情被笔者放在了优点中次之的地位。之所以把两者并列在一起，是因为众所周知，制作者是制作《明星志愿》的NPC小组，因此他们在编写多结局的故事剧情及人物形象的画面塑造上颇有心得，显得轻车熟路。《魔幻骑士》安排了大量的不同结局和支线任务，为的是扬长：在支线任务的设计上，制作小组也颇费了一番心力，其中部分任务间还互有联系，这在国产RPG中颇为罕见。在剧情的安排上，游戏基本是通过你与几名女主角之间的对话决定情节的发展。无论是天真纯洁的桑妮雅，我行我素



与怪物战斗的场面，战斗中还可捕捉某些怪物



向魔神供奉祭品



人物状态画面，肖像设计风格与《明星志愿》非常相似



故事的起源：女帝宣布竞选开始。



游戏初始，在教授的实验室准备开始穿梭时空。



在村子中的广场雕像旁，
游戏场景极具童话风格。

总评 86

大众软件游戏分级 POPSOFT 普通级

成功地结合了以往中文RPG的优点，操作简捷，容易上手。人物塑造和画面方面尤其出色。

缺乏真正的创意，游戏中没有多少亮点。整体感觉中规中矩，显得比较平庸。

制作	NPC小组	发行	大宇咨讯
载体	CD×3	类型	角色扮演
语言	中文	环境	Win9x/Me/2000

画面	音响	操作	娱乐	剧情
9.5	8.5	9	8	9

“难缠”的小精灵，还是好强坚定的泰瑞莎，整个对话方面都偏向较轻松的格调，总的来说比较注重女性玩家的口味。“感情”和“感动”成为了游戏的主题。游戏的画面展现一种浓郁的欧洲童话风格：游戏的配色相当丰富，这在国产游戏中是很难见到的。在人物方面，采用玩家较容易接受的“伪3D”造型。看上去与《大富翁5》中的人物颇为相似。不过与类似的宇峻的《新绝代双娇》和《楚留香传奇》中的人物造型比较起来要生动不少，至少不会给人木讷的感觉。此外，《魔幻骑士》在人物的动作等方面做得相当流畅。而且制作小组还为游戏中每个重要角色都绘制了多幅表情不同的头像，显示了深厚的美术功底。如果仔细观察人物头像，甚至感觉与《明星志愿》系列似乎一脉相承。

游戏操作及程序的稳定性也相当令人满意。在整个游戏过程中，几乎没有出现过平常玩那些中文RPG时经常出现的当机或忽然跳回桌面的状况，也没有发现大的Bug。大宇在游戏制作方面一贯的严谨态度值得称赞。

其实，从上面介绍的优点中，大家可能隐约感觉到《魔幻骑士》最大的一个缺点：整个游戏缺少真正的创意，基本上所有技巧都是从其他游戏上借鉴而来的。《魔幻骑士》中虽然有大量的支线任务，但整个流程还是偏短，如果你基本不做什么支线任务，大概10小时不到就可以顺利通关。而剧情内容也颇为老套，无非就是一个穿越时空的勇士+邪恶的魔王+几名可爱的女主角这种司空见惯的套路。对于老玩家来说，恐怕在游戏开始不久后就可以猜到最后的结局了，没有悬念的结果将使玩家缺少玩的动力。整个剧情的发展也没有什么大起大落的地方，整体感觉比较平淡，少了激情。图像方面，虽然《魔幻骑士》在国产游戏中已经算得上较高水准了，可在人物和背景方面感觉还是有些不太协调。如人物跑动起来后有一点飘忽。游戏系统大概是它缺乏创意的最典型方面了，我们完全无法从里面找到任何新意。虽说这么做一般的玩家能很快上手，可是老玩家就不免摇头，甚至会有人怀疑制作小组的诚意。事实上，纵观整个游戏，不长的流程、过于卡通化的人物造型、偏低的难度，完全让人感觉不出《魔幻骑士》有多少大作的风范。一旦开始游戏后，你就会发觉很难使自己停下来。虽然整个游戏中我们并不能看到多少新意，由于上述原因，它能为大多数玩家迅速接受。对于某些所谓的专业玩家，《魔幻骑士》可能太过小儿科了。可是对于占游戏市场绝大多数的普通玩家（也就是所谓的菜鸟，他们也是正版游戏市场的消费主力）来说，一个游戏能否吸引他们，最重要的因素是这个游戏是否容易上手，之后才是画面和内容，至于游戏本身有多少创意，他们其实并不在乎，只要好玩就可以了。在这方面，《魔幻骑士》的做法显示了其眼光独到之处。

在国内，那些容易上手的RPG游戏也始终是整个市场的主流。当鱼与熊掌不可兼得时，孟子很现实地“舍鱼而取熊掌者也”。面对如今的游戏市场，独具慧眼的大宇似乎已通过《魔幻骑士》试做选择。那么在新的一年里，我们内地精明的游戏策划者又将何去何从？ P

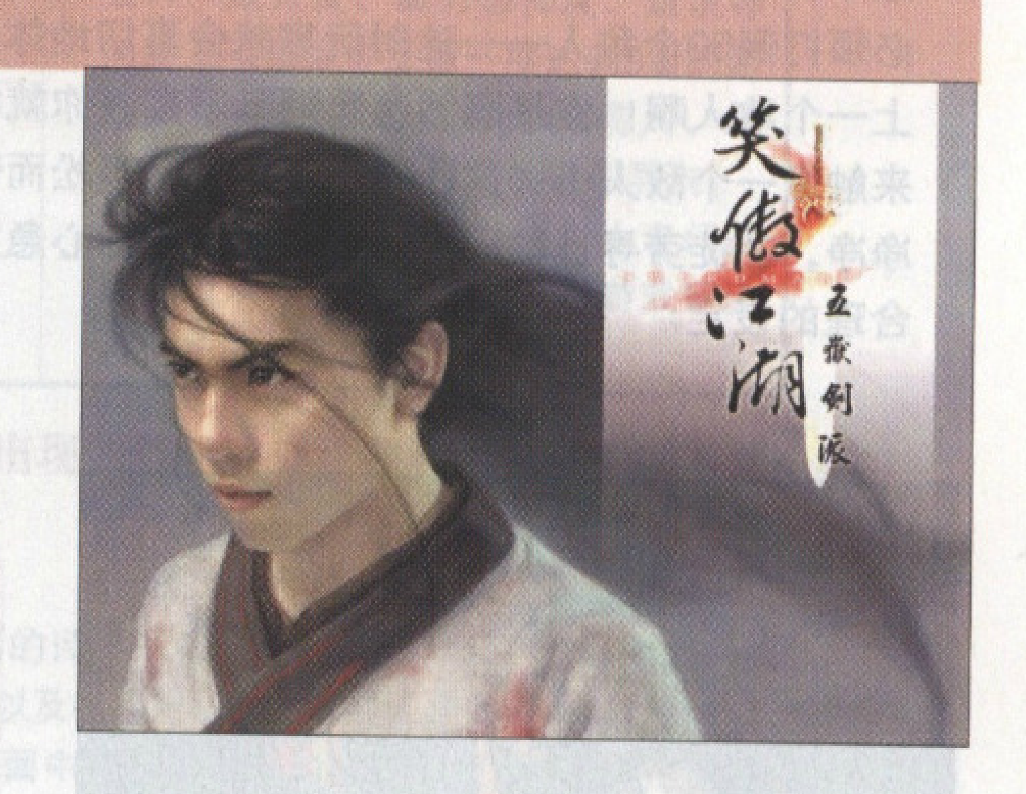
Mo Huan Qi Shi



笑傲江湖贰——五岳剑派

■游侠创作室 八神经

这一次，《笑傲江湖贰——五岳剑派》几乎是悄无声息地出现在我面前，回想起《笑傲江湖之日月神教》发售时的盛况，真是有着天壤之别。从种种迹象表明，如今的玩家并不会单从一款游戏的先期宣传来贸然评定其好坏，换句话说，对于一些单纯为了商业需要而匆忙制作的游戏，玩家们都有了更为准确的辨别力，不会再盲目期待。“五岳剑派”是否又是一款这样的游戏呢？





故事情节从令狐冲被逐出师门开始。



某些场景中出现的人物贴图及光影效果的错误。

记得当初“日月神教”推出时，最大的卖点是游戏采用了全3D系统，对于玩惯了2D武侠游戏画面的玩家来说，这是一个不小的诱惑——感觉上我们的武侠游戏似乎也在和国际接轨了，人家《最终幻想》能做得到的我们武侠游戏照样做得到。真是这样吗？虽然笔者并不喜欢将武侠世界中写意的山水人物完全用多边形来表现，但是并不反对做这样的尝试。遗憾的是那款游戏的画面给玩家带来了并不良好的体验，不仅对机器的配置要求不低，而且充满了锯齿和BUG的3D引擎更是让人大失所望。虽然后来昱泉国际又以此引擎制作了两部“神雕侠侣”，但没有大的变化，几乎彻底打击了玩家的信心。紧接着这次的“五岳剑派”又上市了，画面初看较之前作虽然细腻了很多，但在玩过之后笔者认为并没有任何实质性的改进。不妨举几个例子：在大地图上，竟然可以看见一条一条贯穿地面和天空的直线，很明显这是贴图拼凑后没有经过更细致处理的痕迹；在进入有水的场景时，角色踩在水面上居然没有任何的水波荡漾，与真实情况相去甚远。联想到最近《魔域帝国》中水纹的逼真表现，我感觉到必须对什么是3D图像的效果来一个重新认识；所有人物都以一个相同的猥琐姿势站着，双腿弯曲，没有任何其他站姿，最搞笑的还是恒山三定，居然全部长得一个模样，金大侠在小说中没有提到这三位师太是三胞胎吧？在人物造型设计上的偷工减料于此可见一斑。据说昱泉国际在这款“五岳剑派”中使用了一个叫“Y2K3D”的最新图形系统，如果这个系统的能力已经通过游戏而表现了出来，那么我认为它远没有宣传中的那么值得期待。回想一下，画面上唯一的亮点就只剩下平凡夫妇绘制的人物肖像了，他们给那么多的武侠游戏绘制的宣传画几乎都无一例外成了这个游戏的招牌，而并非是游戏本身……

游戏中并非没有其他亮点，每一款新推出的武侠游戏在系统上都会有自己的创新，“五岳剑派”亦是如此。首先是微缩地图的引入，在屏幕左边始终有小地图显示玩家的位置和附近的地形环境，虽然说游戏中在不停地切换视点，

但是注意留心地图则怎么也不会迷路。对于厌恶转迷宫的玩家来说，本游戏彻底摒弃了这个RPG游戏的顽疾，使玩家得到了很大的方便。游戏中的战斗增加了一些不错的设计，这一次可以使用攻击四个穴位来打击对手的不同部位，将几次不同部位的攻击连续起来使用时，那么角色就会使出一套流畅的攻击动作来。另外可以在敌人攻击你时使用“破招”按钮进行反击，而且一旦成功既可以攻击敌人又可以使自己不受到伤害。这几个设计都是本游戏在系统中的亮点，充分照顾到了玩家的感受。由此看来制作者们并不是不知道如何去迎合玩家的口味，但是遗憾的是另外还有一些本来是合理的安排却被制作者们的错误选择给抹杀掉了光彩。例如，游戏中依然采用了踩地雷的战斗方式，较之前作而言，虽然遇敌频率并不高，玩家本来无须为了战斗而心烦，但是在游戏中某些地点却需要你在该区域反复练功达到条件才能通过。比如在恒山的药山上采药得通过一个水潭，玩家就得操纵令狐冲在该区域先找到一本练习闭气的武功秘籍，然后在那里把这个秘籍里的龟息大法练到2级以上才能通过水潭。经计算，要满足条件必须打倒50个敌人——这时玩家就会真切地体会到，多么想每走一步就踩上一个敌人啊！但是既然遇敌频率不高，你就得乖乖地跑来跑去跑上半天来触发一个敌人……这让本来因为战斗轻松而带来的悠闲感被抹杀得干干净净，在徒劳寻觅敌人的过程中变得更加心急如焚。这些都是游戏中不尽合理的设定。



画面左上角的微缩小地图设计为玩家提供了方便。


战斗中可通过四个穴位来打击对手的不同部位。

玩家需要的是什么呢？

在武侠RPG中，我们总希望看到一些有内涵的东西，不管是打动人心的男女情爱还是博大精深的民族文化，在游戏中并非不能表现，“仙剑”、《轩辕剑》乃至最近的《幽城幻剑录》都堪称这方面的优秀代表，游戏的可玩性正是建立在这样的基础上。其实金大侠小说的魅力和内涵不需要怀疑，对一个冲着“金庸”二字购买本游戏的玩家来说，我决不介意在游戏中再重新体验一次《笑傲江湖》的儿女情长和争权夺利，毕竟小说原著看过了十余次也没有觉得厌倦。但是笔者反对不负责任地胡乱改编，那完全违背了玩此游戏的初衷。而昱泉国际显然没有领会到改编的精髓，只是在一些皮毛上下功夫。首先是游戏中感情线索的设计，如果说觉得这部续集中令狐冲只有任盈盈一个女伴完全不符合武侠大俗套中数女追一男的传统，于是硬要加进一大段蓝凤凰和令狐冲的感情戏，那我们也认了，毕竟“俗套”的力量难以抗拒。但是在游戏的大多数时候都是在操纵蓝凤凰转迷宫经过什么帮主考验，和什么日本倭寇作战，最后敌人的BOSS居然变成了由林平之客串的东方不败……天呐！这是多么怪异的情节，我不是在玩游戏版的《东方不败之风云再起》吧？昱泉宣称的“忠实于金先生原著的改编”就是这样改的？在《笑傲江湖》中江湖男儿的豪情、红颜知己的温柔、奸诈小人的争权夺利为什么一样也体会不到？我们只是像一个机器人那样跑来跑去触发任务然后完成它？如果这个游戏的男主角不是冠以“令狐冲”的名字，我们会报以如此的热情吗？要把游戏做到和小说一样有内涵，游戏的策划必须是要能够领会到金庸先生的意图而改编之，只是借用了那些大家熟悉的名字而没有涉及到原著的精髓，那还不如再去看一次小说吧！在这一点上，前一阵子央视的《笑傲江湖》电视剧已经为其做了很好的注解。

不过我依然觉得，与其只因为它是“新游戏”就赋予无条件的支持，还不如找一个有口碑保证的经典老游戏来重新玩过，这样才不会愧对你所付出的十余小时的时间。P

总评 72

大众软件游戏分级 14 POPSOFT 指导级

- ☺ 画面细腻程度较之前作略有提升，一些诸如微缩地图的设定也值得称道。
- ☹ 游戏过程单调乏味，全3D的系统并没有实质性的改变。

制作	昱泉国际	发行	第三波
载体	CD×4	类型	角色扮演
语言	中文	环境	Win9x/Me/2000

画面	音响	操作	娱乐	剧情
8	8	7.5	7	7

大众软件游戏分级、评分制度

在2002年的游戏栏目中，为了给您在阅读上带来方便，起到媒体引导阅读的作用，我们特将游戏分为4个等级，包括普通级、指导级、成人级和专业级。通过它大家可以直接了解到一个游戏是否适合于自己现在的年龄。

普通级



条件： 成人度、暴力恐怖度、意识导向度均为0级。
适应人群： 适合所有年龄人士。

指导级



条件： 成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到1级的游戏。该游戏可能包含暴力、成人相关内容的暗示或不积极的意识导向。
适应人群： 任何十四岁以下的人员不适于使用的游戏。

成人级



条件： 成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到2级的游戏。该游戏可能包含尚可为法律许可、社会容忍的成人、暴力或不良的意识内容。
适应人群： 只容许十八岁以上人士使用的的游戏。

专业级



条件： 成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到3级的游戏。可能包含显而易见的成人、暴力、恐怖内容，或反动的意识导向。
适应人群： 只容许十八岁以上专门从事游戏制作、发行、审批及游戏研究者使用的的游戏。

下面列出的成人度、暴力恐怖度、意识导向度是判断和决定以上四个等级的内在参数。

成人度：

0：内容健康、单纯，不含任何色情成分，不涉及两性关系。

1：内容健康，暗示或提及少量两性关系问题，不含色情成分。

2：较多提及关于两性关系的问题，虽无色情成分，但有会容易引起不正当联想的内容；可能有人体裸露的画面，但出于艺术、科学等原因为法律所认可。

3：有严重色情问题。

暴力恐怖度：

0：无任何表现血腥、暴力及非人性内容。

1：有暴力倾向方面的暗示，有少量表现的血腥或其它场面非人性场景的内容。

2：明显表现出暴力倾向，有一定数量表现的血腥或其它场面非人性行为的内容。

3：详细表现肢体分裂的过程或状态，明显的施暴过程，以及表现其它非人性的行为。

意识导向度：

0：具有健康的主题、无粗俗文字、具有与我国相通的文化背景。

1：主题虽以揭露批判为主，但可能对游戏玩家产生消极影响；或有一定数量的粗俗文字；或在游戏背景以及意识形态方面不能完全和我国国情相符合。

2：主题较为颓废、有较多的粗俗文字，在游戏背景以及意识形态方面有轻微的和我国国情相抵触的方面。

3：主题反动、文字粗俗、游戏背景以及意识形态方面严重和我国国情相抵触。

以上就是我们试拟的一份游戏分级草案，欢迎广大读者、玩家和厂商积极提出宝贵的意见。

在本刊中出现的游戏评分，我们主要基于以下几个标准给出：

画面：

对游戏画面的评估主要在以下几个方面：游戏图像精细度的高低；色彩搭配以及构图上是否合理；对各种游戏角色的刻画是否生动、得体；画面中所有人或物的动态表现是否流畅、自然、优美、合乎情理；游戏动画的制作水平如何。

音响：

游戏的音响包括音乐和音效，在这一方面主要衡量音乐和音效对游戏气氛的烘托是否到位，音乐是否动听，音效是否丰富，并能准确地反映出其所要表现的事物。

操作：

游戏操作性的好坏并不取决于操作内容是否复杂，而是在于操作的合理性和便利性。设计者是否考虑到新玩家在操作不熟练时需要快速上手的需要，以及老玩家在熟悉游戏后需要更方便快捷操作的要求。游戏中是否提供操作训练，是否允许玩家自行定义操作键，玩家在操作游戏时是否感到得心应手。

剧情：

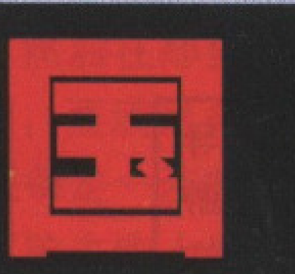
游戏剧情包括两个方面，即游戏的情节内容和企划设定。在情节内容方面要考查其对玩家的吸引力，以及对玩家情绪的影响程度。在企划设定上则要衡量其是否合理、细致、公平、有创意。在总体上是否能激发玩家的好奇心、参与感、创造感和趣味感。

娱乐：

娱乐性是游戏的根本，取决于玩家对游戏的精神投入程度、成就感、挫折感以及身体疲劳度的影响。而游戏的画面、音响、操作、剧情也都会对游戏娱乐性产生一定的影响。游戏娱乐性的衡量重点就在于游戏的耐玩度上，这其中包括玩家每次游戏持续时间的长短，以及总体游戏时间的长短。玩家在某一游戏上的持续时间越长，则表明该游戏对玩家提供的娱乐性越高。

评分方法：上述各单项满分10分，总分为各单项评分之和乘以2，并依据晶合实验室对该游戏的总体印象，向上或向下浮动1～3分。

魔域帝国



■辽宁 赵剑平

关于作战单位大致如下：四个种族兵种和建筑的作用基本一样。三个层次的兵种对应三个训练设施，经过一个设施训练的兵种只有单一攻击方式，经过两个设施训练的兵种具有两种攻击方式，经过三个设施训练之后成为最高级兵种。每种兵种都可以在另外的设施中训练对应的类似法术能力。尽管兵种有不同的技能，但使用技能都会消耗体力，影响机动能力，所以最有效的战术仍然是“兵团＋艺妓”。

《魔域帝国》具有多线式剧情，围绕主角Kenji消灭黑暗势力、重振族威的复兴过程这个主线交织展开。根据第一关是攻击强盗还是攻击农民的选择，Kenji将扮演正派或反派角色，右边介绍的便是Kenji扮演正派角色的剧情。在反派角色剧情下，Kenji将带领大蛇族，统一Battle Realms，消灭黑暗势力。尽管游戏的剧情是多线式的，并且看似有2×3×3×2条路线，但在结构上还没有脱离“剪刀式”的构架，前面的不同选择只是加入了一些可有可无的剧情，不会影响后面的情节发展，本文根据笔者的游戏情况选择了比较符合游戏故事背景的剧情路线来介绍。

剧情是该游戏一个很重要的成分，但在以对话刻画人物形象和渲染气氛方面做得不是很好。尽管笔者在攻略中尽量插入相关的故事背景和情节对话并加以润色，但是囿于篇幅，还是不能把细节全部交待清楚。该游戏除了在视觉效果方面超卓不凡之外，其它并没有特别出众的地方，尤其是在战术方面没有丰富的内容，不需要提供所有任务关的指导。另外，正派和反派剧情覆盖了几乎所有的任务关场景，因此玩家可以对照笔者提供的地图来了解各个任务关的大致攻略。

200年前，某个大陆上居住着一个叫做大蛇族的部落。有一天，大蛇族突然受到北方黑暗势力的攻击，当时的首领Tarrant使用圣球从大陆分割出一个叫做Battle Realms的岛屿，远离黑暗势力的族人从此就居住在那里了。后来的首领Oja因为暴政和腐败使部族衰落分裂，这个曾经宁静和繁荣的岛屿从此产生危机。Oja的儿子Kenji对父亲的政治不满并日益公开化，因此被族人误以为是弑杀父亲的凶手而不得不逃离Battle Realms避难。在他离开的7年里，大蛇族日益没落，莲花族依仗邪恶的魔法征服和奴役着狼族，并且意欲吞并大蛇族，独霸Battle Realms。Kenji为了重振族威，光大先祖Tarrant的德政，并且为了洗刷自己清白而重返故乡。在复兴过程中，他创建了龙族并利用龙的力量消灭了莲花族和北方黑暗势力……



正派龙族地图



反派大蛇族地图

Battle Realms

龙的开篇

我，Kenji，一个高贵的逃亡者。七年前，我的父亲——大蛇族的Oja首领被人谋杀，正当我悲痛欲绝地伏在父亲遗体上哭泣时，族人却以为是我杀了父亲，我不得不出逃以躲避那严厉的惩罚。我不能责怪族人的愚蠢，因为他们太热爱我的父亲。也许这一切应该怪我，年轻时我对父亲的做法一直表现出不满，让族人深深误会了我；也许这一切就不该怪我，因为我更崇拜我的Tarrant先祖，希望父亲像他那样高尚。也许该怪命运残酷地捉弄我，也许根本就与命运无关……

第一关 正义的抉择

“Shinja那伙强盗来了！快跑！”

突然，对面岔路跑来的一群农民打断了我的思绪，紧接着一伙嚣张的强盗闯入我的眼帘：“帮我们杀了那些农民，我们帮你在Shinjia那里讨个位置！”这一切来得太过突然，自我打算回来之后还没有做出进一步的决定，眼下这些强盗迫使我做出选择：是帮助那些无助的农民打败强盗，还是帮助强盗屠杀赤手空拳的农民？看来，我现在要做出的选择将决定这个岛的未来。我是Tarrant的子孙，毫无疑问，无论大蛇族人能否再次接纳我，无论我此行能否洗刷清白，Tarrant的子孙决不能与强盗为伍！

情势危急，不容多想，我拔刀冲向那些强盗。正如我担心的那样，这些已在屠刀之下的农民还是没有忘记惩罚我这个弑父之人。不论如何，我要用我的生命保护他们。帮助农民打败Shinja的帮凶后，Otomo不知从何处走来：“Kenji，我们以为你已经死了。”面对多年不见的老朋友，我不免百感交集：“Otomo，好久不见了。”“Oja首领，我期待为您效力，已经七年了。”一路上，我问Otomo：“怎

ealms

矛盾和焦躁的心情一路伴我走在回乡的路上。七年来，我苦练父亲的看家绝技，希望能还我清白；七年来，我一直听着父亲死后族邦四分五裂、日渐没落的消息；七年来，我一直寻找机会推行先祖遗德，再现繁荣的时代；七年来，我一直企望能重振族威，证明我是不折不扣的Tarrant后代。想起Tarrant先祖当年，是他使用大蛇圣球阻击了来自北方一股神秘的邪恶力量，将族人带到我们后来生息繁衍的地方。从我记事起，我就以先祖为榜样，所以我一直对父亲Oja的做法不满。终于有一天，他在错误的路上走到了尽头，只是上天为何要如此待我？倒底什么人制造了这一切的不幸？

么那些强盗在替Shinja做事？”Otomo说：“他统治着北部的省，也想统治这个省。他是想重振族威，但是他的方法有问题。”我说：“多年来，Shinja对我父亲忠心耿耿啊。”“他的权利欲很大，不会轻易放弃。只是眼下除了他，还没有人能够率领族人与其它部族抗衡。狼族和莲花族正在瓜分你父亲留下的王朝的其余部分。”“看来我需要Shinja。”“那么你必须打败他”。在Otomo家中，他指着地图告诉我：“Shinja以西部的前大蛇族堡垒为据点统治着这两个省，他雇用弓箭手夺取了东部。如果我们消灭他的有生力量，他将失去斗志。虽然我们没有战士，但我们的农民已经做好了战斗准备。我们该怎么做呢？”我看着地图，西部的省有一座要塞，选择这里为首攻目标需要攻击要塞，打败Shinja才能得到他的帮助。我离开了七年，不知道他的实力和想法，目前又没有足够的武力，看来先从他的帮凶手里夺取东部的省胜算大一些。于是选择东部的省作为首攻目标，开始了我——Tarrant的子孙重振先祖雄风的漫漫征程……


七年了，人们还记得我是弑父凶手，我&ˆ%@￥#……

第二关 小试牛刀（可选）

刚刚进入东部的省，四野荒凉，举目无人。Otomo说这里的人可能都被那些强盗赶走了。正寻思着，忽然看见不远处站立一个农民，虽然只剩下这一个人，但足以让我燃起心中的希望。这一仗打下来轻而易举，我对战胜Shinja充满信心，同时也为部族的衰落而感到担心。我疑惑：Shinja为什么要杀自己的族人？为了避免无谓的伤亡，我命令族人取下强盗们的衣服……

第三关 龙蛇斗法

我们化装成Shinja雇用的强盗进入西部的省，经过敌人哨塔时我隐约听见敌人在说：“那些低等生命是什么人？看上去好像是Shinja的那帮强盗。”尽管我心里没底，但不得不给族人打气：“似乎不会有什么威胁，不管他们。这是Shinja最后一块领地，只要他的随从被消灭，他将无处藏身。如果我们摧毁他在北部的要塞，打败Shinja，他会重新加入我们的行列，效忠我的家族。”我刚刚把族里的农民召集起来，他们没有足够的战斗经验，我不敢离Shinja太近。好在眼前就有稻田和水，于是就地发展武力。在消灭了西侧的零星敌人后，根据Shinja援军到来的方位，我断定Shinjia的要塞一定在北部的什么地方，于是向北部搜索。我策马在北部山口西侧的山脊上眺望，眼前的情景令我心惊：Shinja的营地驻扎着大批军队。看来，以我寥寥数人的实力只有智取一途了。于是召集农民在山脊上修建哨塔，部署几个弓箭手，然后我亲自拍马闯入Shinja大营，将敌人诱至山口——歼灭。我在远处看着那些傻瓜一样的士兵随着箭雨倒下，心中纳闷：“Shinja这个白痴是怎么训练这些废物的？”

眼看时机成熟，我率队冲入Shinja营地，消灭企图反抗的农民，摧毁训练营地，然后攻击要塞。Shinja的表现令我大失所望，几乎没接我一招就调头逃窜。终于找到部落衰败原因而怒不可遏的我追上逃窜的Shinja：“一切都结束了！你知道我是谁吗？”“Kenji，大蛇族的儿子。”Otomo赶来对Shinja说。Shinja居然敢对我说：“你不过是我所知道的那个逃避责任的孩子，你回来是要统治大蛇族吗？然后再像Otomo所希望的那样打碎这个世界？”我问Shinja：“保护大蛇族的圣球是你的责任，它在哪里？”“在天鹅池，那个老人比我们更有洞察力，他知道部族要衰落。”Otomo怒斥道：“Oja首领决不会把大蛇圣球交给艺妓！”我打断他说“不，他的确给了。那么，天鹅池还在吗？”Shinja的气焰似乎消退了许多：

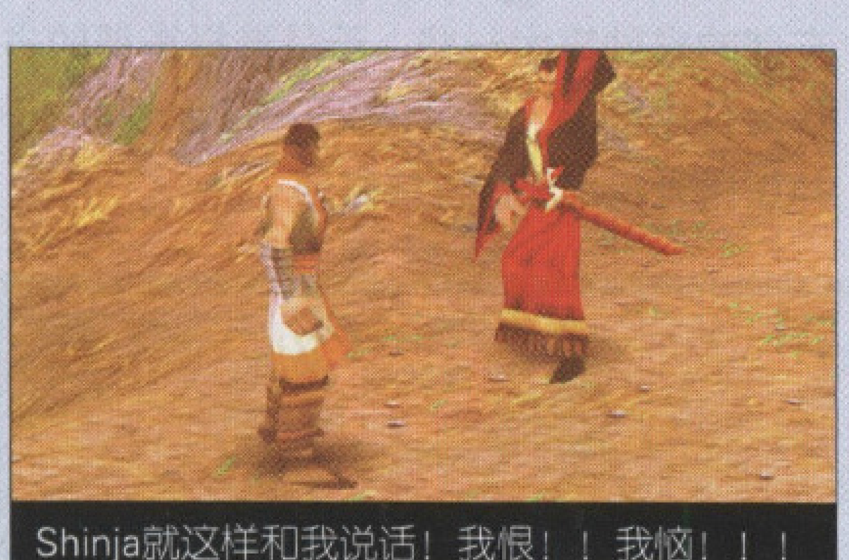

看我们装得还象强盗吧。


不堪一击的Shinja。

“七年时间虽然削弱了你父亲的威名，但是狼族和莲花族还是心有余悸，所以天鹅池尚能安然无恙。”我说：“那么，告诉我一条安全的路，我要去找大蛇圣球。”Shinja说：“我会像忠于你父亲一样忠于你。”借着父亲的威名这么容易就搞定了Shinja，令我毫无成就感。

我们打开地图察看，此地北部有三个省。Shinja指着西侧的省说：“天晴时，北部的小屋散发出臭气飘向南方。你父亲在时，狼族被宠得无力应付已经充分准备的敌人的攻击。”又指着东部的省：“莲花族虽然远在东部，但他们在这里设立了哨所。他们一个邪恶的魔法师使用魔法奴役这里的人们。”他告诉我：“中间的省是通向河边镇中心最直接的路，当地人与狼族和莲花族贸易而得以生存，我们一定会被引起注意。”我说：“中间的路是贸易中心，最直接恐怕也是最危险的。西侧的狼族较弱，击溃他们也可以清除通向北部的道路，找到艺妓。莲花族已经统治了东部的省，要通过就必须打败他们。只是……”看着Shinja的脸上露出鄙夷的神色，我只好止住后面有失我威风的话，为了压住这个家伙，我决定选中间路——最危险的地方也可能是最安全的地方。另外，我要重振族威，也不能逃避危险。Shinja，我要让你亲眼再看看Tarrant子孙的威风！


这并不是我希望见到的……


Shinja就这样和我说话！我恨！！我恼！！！


我说：家乡所有的一切都是我的！



我们刚刚来到这里，陌生的面孔和装扮便引起了哨兵的注意。我说要取道去北部，哨兵说今天是莲花族的贸易日，他们对弱者一向不友好，劝我回去等明天狼族人在时再来。我问：“山上是什么人？”“Garrin首领。”我见有机可乘，便装出讨好的口气：“啊，是Garrin将军啊，他还好吧？”“好几个月没有人见到他了，近来他都是通过信使Vetkin说话的。”“那……Vetkin小哥在哪里？”“一定是躲在什么地方偷懒呢！”不知是我低声下气的结果还是哨兵心不在焉，反正他不再找我们麻烦了。我一路走着，心里琢磨哨兵的警告，显然这里的人已经被莲花族征服了。如果我想重新取得大蛇圣球，就不得不小心应付。我们三人顺山路西行，走了一段W形的路，杀了几只恶狼，看见一处田园却无人烟。继续北行，在山口遇到一个打盹儿偷懒的农民，上前询问，答曰：市场在北部。我说我们来时被告知说莲花族人在时其他人必须回避，果有此事？农民抱怨：“Garrin总是优待这些外族人！”我觉得蹊跷，便试探问道：“这可不是我所听说过的Garrin啊。”农民没有好气地回答：“他变了。他把自己锁在家里，让Vetkin替他做这些肮脏的事情。”而后就不再理睬我们，继续他的白日梦了。事情似乎复杂起来，我们继续北行，跨过一条小溪，突然出现几个莲花族打扮的家伙拦住去路：“大蛇族的垃圾们，滚开！你们的时代已经过去了。”说罢不由分说打了起来。他们几个毛贼当然不是我们三人的对手。再前行又遇到一处村落，刚刚落定心神便听见一个农民高喊：“看，他们在攻击莲花族！”大概是我的高贵气度和不凡身手镇慑了他，他表示愿意听从我的命令。我们正要研究如何开展工作，就见一身狼族装扮的Vetkin飞马而来，见到我们几个陌生人便毫不客气地问道：“你们这些人到Garrin首领的镇子来干什么？”我一语双关地答道：“清理垃圾啊。”“陌生人，你们恐怕要人头落地了，你们会为此而丢命的”Vetkin说罢策马离去。这家伙说得我一头雾水，正犹豫间，暴躁的Shinja嚷道：“如果我们赶紧准备，一定能赶在他们前面。”说罢他飞奔南方村落，抓过战马，拉开架势。作为未来的首领，我必须镇定，我想：看来这个Vetkin似乎是一场阴谋的主使，我希望Garrin没有发生问题。可是受人尊敬的狼族人怎么会和他搞到一起呢？我相信他们一定是奔天鹅池去的。好在艺妓相信我，不管怎样，我必须战胜他们。于是命令新归附的农民开始生产建设……

我突然听见一个熟悉的声音说：“这个该死的Vetkin哪里去了，六个月来这家伙一直把我锁在酒窖里面。现在一切都过去了……”原来是Garrin，我不由得脱口喊出他的名字。Garrin一惊：“是首领吗？”我说：“你还记得我是谁吗？”“当然，等我杀了这些进犯的混蛋再回来陪你。”Garrin的样子有些狼狈，想起他刚才说的话，我不禁哑然失笑，随他去吧，现在重要的问题是扫清前方障碍，及早到达天鹅池拿到大蛇圣球。于是传令南部的村落在稻田边修建农舍和汲水，速速备战粮水，北部的农民修建农舍之后再修建兵营，抓紧练兵。我心里惦记着大蛇圣球的安危，不等凑足人马便和Otomo、Shinja带领弟兄们挥师杀奔东南方位，将狼族的叛逆悉数斩尽杀绝。

Shinja看着逃窜的狼族矿工冷漠地说：“我给了他们足够的机会，他们知道怎样逃跑。”我说：“他们确实经历了锻炼！不是我们把他们赶到地下出苦力的，是莲花族人干的。”“嗯，我们倒是应该感谢他们，他们为莲花族服务，莲花族为我们服务。”Garrin说道：“只有Oja才配做这个岛的主人，你父亲死后，大蛇族应该继续统治下去。”我不满地问Garrin：“你是说应该由你来统治？”他毫不掩饰：“当然，我是第一人选。你可以天天在身后的酒店里饮酒作乐。你还没有战争的胃口！”太过分了，我不由得有些怒上心头：“那不是我父亲的儿子！”说罢转身离开。他悻悻地说：“是的，总是胜利也会成为一种负担。”我逃亡七年间，这个家伙一直派人搜捕我，不知道他安的什么心。但是目前用人之际，我也不好发

作。于是不再理会他，径直向Otomo走去，他是我最信任的人。我说：“应该有更好的办法。”Otomo说：“他们是因为惧怕我们大蛇族而战斗的。”我知道Otomo可能是担心我会像父亲那样专制，于是说：“Otomo，我不是我的父亲。”“你可能更糟糕。”“有什么问题吗？”“对我来说没有。”这时Shinja跑来嚷道：“哈，我们又在一起战斗了，就像以前一样。我们的侦察兵发现莲花族丢弃了他们的哨所，狼族的人也在向西逃窜，我们应该乘胜追击。”我打断他：“如果我们抓紧时间，黄昏前应该能到达天鹅池。”说罢起身向天鹅池方向走去。身后听见没有头脑的Shinja向Otomo抱怨我：“他和他那些手下真该死！我们应该保护这个岛，重建大蛇族霸业！他要那个大蛇圣球倒底要干什么？所有的都是谣言！我曾经几个小时眼睛都不眨地紧盯着那个东西，希望能发现一点儿能量，可它不过是一块漂亮的石头！他真是有神经病！”Otomo立即反驳：“他是我们的一切！”Shinja这个标准的武夫虽然跟随父亲那么久，还不明白大蛇圣球对于大蛇族的意义！我离开七年了，不知道人心所向，所以还不到透露大蛇圣球秘密的时候。听见他们的脚步是跟随我来的，于是便不做声，大步流星地向天鹅池方向赶去——我恨不得立刻把圣球抱在怀里！

第五关 血染的风采

夜幕刚刚降临，我们终于到达了天鹅池。Shinja没好气地冲我叫道：“沿着路向北走，前面就是天鹅池。”说话间，前方传来厮杀声，我定睛一看，原来狼族的人已经到了，正在和卫士厮杀。看来敌人是为大蛇圣球而来，他们是怎么知道大蛇圣球在这里的？难道是Vetkin……无论如何，我必须不惜代价保护艺妓的房子，只有这样才能赢得她的信任拿到大蛇圣球！于是率众仗剑向北冲杀过去。狼族人似乎学得狡猾起来了，他们从不同方向冲击艺妓的房子，我们左挡右突，好歹消灭了几批狼族人。看着艺妓那摇摇欲坠的房子，我心里不免有些害怕——险些前功尽弃。狼族人的尸体证明了我们的强悍，艺妓过来弓身下拜：“龙首领，我们为你效


咦？这个农民洗了一次澡怎么就变成女人了呢？


大剑向鬼怪头上砍去。


画面有一个小小的错误，找找看。

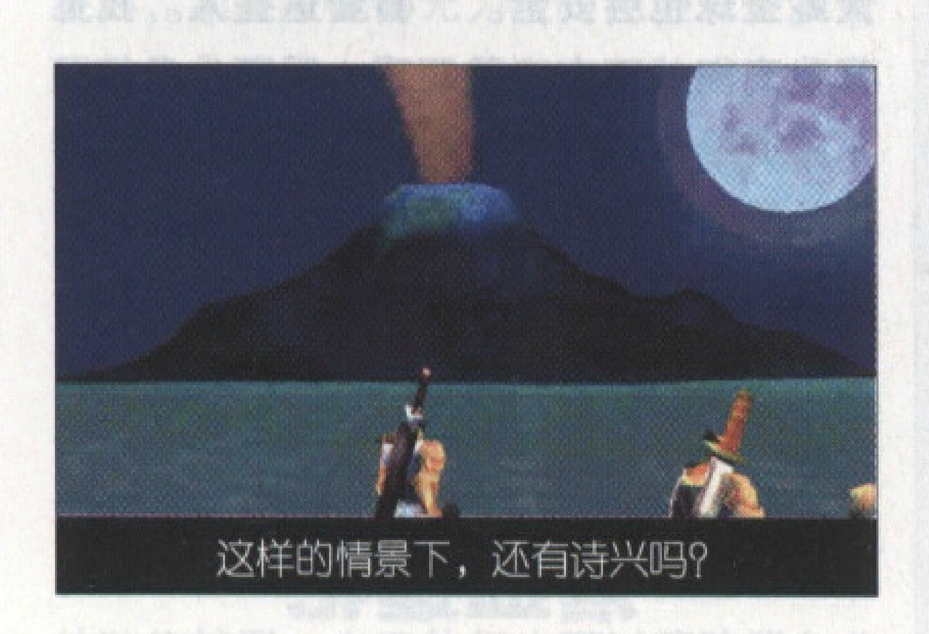
劳。”在这里不经意遇到了父亲的老部下——酒鬼Kazan，七年不见，他的肚皮又肥厚了许多。我心系圣球安危，顾不上和他打招呼。想着刚才作战时遇到的情景，不免喃喃自语：“那个贼人……他哪儿去了？”我在刚才鏖战时似乎看见一个蒙面黑影一晃就不见了，当时以为是狼族人，但现在想想好像不是，应该还有另外的人在打大蛇圣球的主意。艺妓问道：“贼人？”Garrin也说：“我没有看见你说的贼人啊。”我心里直骂这些被腐败喂养出来的猪，但嘴上不能表露：“他拿走大蛇圣球了？不，应该不会！”我心里惦记大蛇圣球，不免有些失礼地对艺妓叫道：“我没有时间捉迷藏，女人！”Otomo也说：“不可能！莲花族人曾经为了找到大蛇圣球把我们大蛇圣殿一块石头一块石头地拆掉了。”艺妓也说：“我把它藏在后院的池子里了，只有最聪明的人才会想到。”这时Shinja急三火四地赶来：“Kenji，河边传来消息说莲花族人正在东部屠杀村民，大批部队驻扎在巫师塔山脚下，我们必须在他们南下之前发起进攻！”我说：“不，我们去大蛇圣殿。我们不能和其他族人反目。”Shinja叫道：“如果敌人找不到你，他们会屠杀你的人民！”我说：“你已经见过大蛇圣球，它是真的！”Shinja反驳我：“农民是为你而战，不是为了大蛇圣球！”Otomo也开始帮腔：“他是对的，首领。如果我们放弃村民，他们就会死去。只有艺妓们知道大蛇圣球在何处，我们带着她们一起走，大蛇圣球也会安全。”看着这些人。我觉得我离权威还有一段距离，眼下也只好顺水推舟：“如果可以，那么我们赶紧行动。让我们给这些暴发的家伙上一课。”于是我们带着艺妓们一起向东赶去。

第六关 浴血莲花

我身上毕竟流着我伟大先祖的血，这高贵的血注定我将是一个伟大的战略家。进入战区，我立即考察地形，发现战区中部是一个很好的基地，于是率队飞奔过去。传令农民加紧修建农舍、采集粮水，再迅速修建军事设施，抓紧练兵。既然莲花族胆敢挑战大蛇族的尊严，我们除了消灭他们别无选择。估计眼前将面临一场恶战，于是委托艺妓们抓紧培训新的艺妓，以应战时医疗所需。我和几个首领率亲兵巡视周围以防不测，结果在南侧的稻田附近发现了莲花族的殖民点。不由分说，拔刀相向。此时急于复仇的族人已经准备好了充足的兵马，于是众首领率军扫荡战场，将东北部的莲花族村落一举荡平。回营地补充兵马、医治伤员，再率大队骑兵、带随军艺妓，浩浩荡荡杀奔东南。虽然遇到敌人的顽强抵抗，但他们终究不能抵挡我们夹裹着仇恨的复仇火焰。顷刻间，莲花族那些美丽的建筑和邪恶的家伙一起化为乌有。我不能给敌人留下一刻的喘息机会，于是令众人稍事休息，便马不停蹄地打扫战场残敌，将一伙企图卷土重来的敌人悉数铲除。

这一仗打得族人士气高涨，我心中也未免豪情激荡。尽管我家世代出身行武，但“诗言志、词言情”，此刻我二者兼得，又值玉盘高悬、佳境难觅，便忍不住欲效法高人韵士，来一个造胜登临、畅舒豪情。及至策马高坡，一声“啊”尚未出


来人呐，快把它推平！


这样的情景下，还有诗兴吗？

口，但见远处一高山之上狼烟冲天而起，令我雅兴全无。Shit！我心中暗骂，却不得不急唤众首领前来察看。Otomo失声叫道：“莲花族的部队已经到达了我们的大蛇圣殿！”我说：“不好！如果大蛇圣球被唤醒，那龙就会……我们得赶紧行动！”Otomo附和道：“龙在召唤我们！”我催促众人：“立即动身，今夜马不停蹄，加紧赶路。”

拂晓时分，我们终于抵达山脚下。望着山顶雄伟的建筑，我激动地叫道：“大蛇圣殿，我回来了！”突然眼前出现一队兵马，Otomo说：“已经有人来了。”Shinja说：“他们已经准备开战了。”我说：“他们是为了大蛇圣球而来，不是为了我！”又一队人马出现在高山上，Otomo叫道：“他们有很多人！”他似乎有些畏惧了，胆怯地对我说：“几周前这些人还只是农民，虽然你把他们训练成为战士，但莲花族和狼族的战士已经久经沙场了。”Shinja闻言大怒：“难道我们也要像被奴役七年的狼族那样，蹲在井底喝水吃茶，引颈待毙吗？”Otomo反唇相讥：“那也比七年来一直偷盗那些以为会受到我们保护的农民强！”Shinja怒火爆发：“你这可怜的家伙，看我像宰鱼那样取你的肠子！”说罢欲拔刀动武。这时远处来了两个肩扛火铳、形似螳螂的家伙进入我的队伍。见有新兵到来，大家增加了信心，我及时做战前动员：“这个岛上发生过无数次战斗，但没有一场战斗将比眼前要发生的更为惨烈。要么我们消灭敌人，要么我们从此任人宰割！然大敌当前何自相残耶？！唯我兄弟摒弃前嫌、齐心合力、同仇敌忾，方能披荆斩棘、所向披靡。你们都TMD闭嘴，干活去吧！”

第七关
圣球的秘密

众人来到战场中部的稻田处，打开村落规划图，照固有模式一一修建农舍、军营等设施，训练武士、艺妓。我在巡视时发现营地东侧河上有一处浅滩，显然这是一处要冲，必须小心防范。于是令农民修建两座哨塔，令两个“螳螂”登塔扼守浅滩，成“二鬼把门”之势。根据以往的经验，敌人经常会觊觎我附近的稻田，此状如哽在喉，不除不快，于是率领亲兵卫队去北部高坡巡视。果不出我所料，莲花族人刚刚在那里修建了农舍，尚无防范之兵，我便挥师杀去，鸡犬不留。然后撤回基地加强防范，以防敌人报复。敌人果然来势凶猛，幸亏我早有准备。战斗中我发现绿色的狼族似乎没有多大起色，还是那么容易对付。只是紫色的莲花族太过于邪恶，我必须训练高级兵种，于是加紧使用阳点在各个设施中升级技能，令战士在各个设施中轮训，很快组织起强悍的武士军队。在作战中我发现狼族一直是派遣很少的人来骚扰我驻地，看来他们不是很强大，似乎可以一鼓而得。于是留下几个武士看守基地，我们众首领带领部队渡河南下冲击狼族基地。果然这些家伙不堪一击，仅两次冲锋就打得他们落花流水。我正要传令班师回朝犒赏三军，孰料这些被莲花族奴役多年的家伙居然利用大批农民和我展开游击战，我只好调一个农民在狼族基地修建若干马厩，防止他们再来发展，随后率军去东部将狼族残敌扫荡殆尽。然后回我基地修整、补充人马，准备与莲花族的恶徒决战。虽然我对他们的邪恶魔法早有耳闻，但实际情况大大超过我的预料，第一次挥师远征东北部的莲花族几乎全军覆没，幸好打个平手才没有遭到敌人防守反击的暗算。于是再次训练兵马，悄悄集结在敌人营地的西侧高地，再派农民去那里修建农舍、兵营以供战时急需，同时关闭原基地的农舍。准备停当，挥师杀去，打了就跑，利用艺妓医疗伤员，同时训练新兵补充进来，再次发动攻势。如此几次拉锯，终于将敌人的哨塔、巫师全部干掉，然后便趾高气扬地带领武士和艺妓前去屠城。在享受屠杀快感时，我看见莲花族人那满地流淌的乌黑的血，突然有一种不祥的预感……于是速整兵马，驰回营地。未及我稍息片刻，就见一队张牙舞爪的敌人前来偷营劫寨。于是排开阵势将敌人砍翻在河里。嘿嘿，这帮家伙看来是霸道惯了，居然不懂得要藏起来一个农民……

消灭了两伙企图夺取大蛇圣球的敌人，我们来到大蛇圣殿。看见一个忍者纵身而去，Otomo和Shinja紧追过去。待我赶到时，那人已踪影全无：“大蛇圣球在哪里？”“丢了。”二人答道。我又追问：“偷大蛇圣球的那贼人呢？”“也跑了，我们努力去追……”“但是还是让他跑了！”我没有好气地打断他们。Shinja不服气：“他不是人类！你也看见他是怎么消失的了。”我说：“这家伙将会消灭大蛇族。”Otomo：“你肯定吗？”“除此无它。”Otomo又问：“他为什么要偷大蛇圣球？”未及我开口，Shinja不耐烦了：“忘了圣球吧，它只是一块没用的石头！”Otomo毕竟还是我的朋友，他对Shinja不满地喝止：“Shinja！”Shinja接着冲我叫道：“看看你的周围吧，我们又


抢渡混水河。


我听见龙在召唤……

得到了大蛇圣殿，这就够了！”我觉得有必要让他们了解一些大蛇圣球的秘密了，我想这会坚定他们的决心，促进我们的合作，便指着墙上已经现形的龙说：“看，龙和圣球乃是一体。”Otomo有些疑惑：“我怎么以前没有见过。”我说：“你当然看不到。”Shinja依然不满：“这有什么用！”我告诉他说：“大蛇圣球是我先祖Tarrant一半的能量。”Shinja：“这简直是疯了！我们没有时间研究这些魔法和龙，我们必须重振大蛇族！”我气得几乎发怒：“不！”Shinja愤愤地回敬我：“那么我去！”然后转身离去。Otomo无奈地说：“他在自行其是，首领。”我担心已经现形的龙，便对Otomo说：“我必须去龙顶峰一趟。”“那么我和你一起去吧。”我对Otomo说：“不，我需要你留在这里。叫Shinja去对付莲花族和狼族吧，如果他觉得自己行的话！”出了大蛇圣殿，我看见Shinja在门外运气。这蠢东西刚才那样折我的面子，不知道安的什么心。我懒得理这个家伙，径直奔龙顶峰而去……



第八关 狼穴喋血(支路，可选)

这里的故事是不幸的Otomo后来告诉我的，我不在的时候，这个没有头脑的家伙做了一件令我追悔莫及的事情……

我离开大蛇圣殿后，Shinja鼓动Otomo与其它种族作战：“趁着其它种族还没有强大起来，我们必须赶紧动手。”开始时Otomo还犹豫：“Kenji说……”“Kenji已经走了，我必须建立我们的王朝！现在大蛇圣殿已经安全了，我们派人重建宫墙。狼族的军队已经撤退到北部的山谷里想重新建立据点。如果我们抓紧时间，就可以趁他们尚未准备好从侧翼消灭他们。左边这个省的山谷和沼泽可以用来隐藏我们的军队，有利于备战。”Otomo说：“莲花族才是我们真正的敌人。取海路攻击他们后方，可一击而得。”然而最后他还是顺从了Shinja的意图，和他一起攻打了天鹅池西侧的狼族侧翼。Shinja这个阴谋家还对Otomo鼓噪：“如果你见过过去七年里狼族人是怎么休假的，你就会相信能很容易消灭他们。为了大蛇族的兴旺，我们只能将他们赶尽杀绝，然后在这里修建堡垒供奉真主保佑我们的首领，这比什么都重要。”他们进入西部的沼泽和山谷，在西侧的稻田附近建立营地发展起来。情况比他们预想的要严重一些，自举事反抗莲花族以来经历了充分锻炼的狼族人很快发现了他们，不时地派兵从南侧骚扰他们。幸好在前面的几次战斗中积累了经验，他们一边发展一边抵抗。庆幸的是狼族人倒底没有出息，不知道集中优势兵力突击Shinja和Otomo的营地，使得他们能够发展起来，最后取了西北部的一个部落，然后又集中兵力摧毁了东侧的一个部落，狼族的英雄Longtongue也未能阻止他们。狼族人遗风不改，在同族遭到屠杀的时候不知道救援，也不知道偷袭我们的营地，以至于在东北部的部落最终也被歼灭。我一直不把狼族视为敌人，Shinja这个莽夫岂不是把潜在的盟友推到了敌人的一边？好在他们无用，不然岂不是给我复国之途设置了更多的障碍，当时我在场一定不许他们胡闹。



Otomo的剑好像是装饰品。



Zymeth的袍子酷毙了。

第九关 赤龙神谕

来到龙顶峰下，我看见被摧毁的莲花族部落，他们难道会不知道在这里建立部落的后果吗？可见他们的气焰有多么嚣张！我不能允许这些破烂农舍污染龙的圣地，于是摧枯拉朽般把它们打得粉碎。上山的路有些陡峭，看着Kazan那随着脚步一抖一颤的大肚皮，我打趣地说：“老哥哥，能把你的肚皮运到山上吗？”Kazan抿了一口那形影相随的大酒葫芦：“啧，嘿嘿……”



冲向龙顶峰。



龙让我由蛇变成龙，可是我并不喜欢那个大下巴。

望着险峻的龙顶峰，我仿佛感受到了龙的威力，赤龙的光芒把大地都映成了红色。我跟着感觉一直向南部走去，一路上不断有剑客阻拦我们。我担心龙的安危不停地前进，斩杀拦住我的人，我必须保护赤龙，它的威力能帮助我结束这场战争，它是我们的精神、我们的命运。终于在南部遇到了龙。还好，它不但安然无恙，似乎还比以前优雅了许多：“大蛇族的子民来这里做什么？”我恭敬地回答：“我在寻找您的智慧，尊敬的神龙。”“你的父亲拒绝了我，从他出生那天起，黑暗令他远离了光明。难道你会不一样吗？大蛇族的儿子。”我急忙回答：“当然不同。”“如此说，你应该知道你有什么不同。你要做什么？”我恳切地说：“我希望治愈我的家族给这块土地留下的创伤，我要结束这场战争。”“你所希望的并不是你应该做的。”我担心父亲伤了龙的心，便恳求道：“如果您肯帮助我，我一定行！”龙说：“那么让我看看你自己能做什么吧，到山顶上找到我，我会回答你的问题的。”显然龙在考验我的能力，不管这考验有多严峻，我只能一往无前。为了大蛇族的复兴，为了大地的安宁，为了证明我

是Tarrant的子孙，我别无选择！看着这里的地形，直觉告诉我，龙一定在东部的山顶。于是一路飞奔过去，砍翻企图拦住我的剑客，躲过几处滚石，终于到达山顶见到了龙，我长长地出了一口气——所谓的考验不过如此。龙显然对我的表现很满意：“你做得不错，大蛇族的儿子。问你要问的事情吧。”“我要找大蛇圣球。”“它已经落到莲花族手里了，只有莲花族才相信它的威力。他们的信念就是他们的生命。”“但是偷取圣球的贼人却不是莲花族人。”“大蛇圣球将没有什么意义了。”“但是先祖Tarrant使用圣球打破了世界，保护族人免遭北方黑暗势力涂炭。”“就是那个时候，圣球的威力已经和他融为一体了。”“但是……”“Tarrant相信圣球的神力，是信念产生了生命。”“如果没有圣球，我如何能治愈这大地的创伤？”龙的回答令我意外：“你曾经是大蛇族子民，现在变成龙了，像你的祖先一样，去面对邪恶，战胜敌人吧。”“邪恶？”“就是你已经遇到的一切。”说罢，龙隐身而去。我急忙问道：“等等，我在哪儿还能找到你？”“我与龙的精神同在。”耳畔回旋着龙那充满磁性的的声音：Become the Dragon！我不由得俯身下拜：“从今天起，您就是龙族的精神领袖，保佑您的子民拯救大地的命运吧！”

第十关 魂兮归去

龙的教诲使我终于大彻大悟，我必须立即回大蛇圣殿去和我的伙伴一起战胜敌人。Kazan的叫声打断了我的思绪：“那是什么？”我顺着他的指向望去，只见Otomo被绑在柱子上，已经奄奄一息了。我大惊失色：“这是谁干的？！”“Shinja。”Otomo艰难地、断断续续地向我讲述了在我离开圣殿之后Shinja怂恿他攻打狼族，然后绑架Otomo、背叛我的过程，然后就一命呜呼了。望着Otomo的新坟，我无言以对。我后悔自己粗心，我抱怨他的愚蠢，这一切都化为对Shinja的仇恨。我咬牙切齿对着Otomo的孤坟：“对不起，老朋友。”Shinja！你这头强壮的蠢猪！今天我不砍了你的猪头何以慰籍Otomo的冤魂！“Kenji，莲花族人来了！”Kazan的话把我带回残酷的现实。“他们是怎么通过大蛇圣殿的？”——我们被出卖了，想想Shinja的表现，我本该预料到的。看来前途凶险。好在东边有一个村落可以帮助我们消灭莲花族人，夺回大蛇圣殿。


这个发型是谁给做的呢?


我对坟墓造型很满意，可惜埋的不是敌人。


我后悔没有把勇气和智慧留给他。

我们迅速赶到东部的稻田附近收编了农民，开始发展。莲花族的险恶用心越来越昭彰了，不断派出凶恶的巫师带领大批喽罗从南北两侧袭击我，幸亏我回乡以来大小数战的锻炼以及龙的精神力量的支持，使我在艰苦的防御中终于迎来了战略反攻阶段。在击退了一次敌人的疯狂进攻后，我亲率武士大军、携带农民、艺妓向北部稻田处盘踞的敌人大举征伐，同时在敌人眼皮底下修建哨塔、农舍、兵营等设施，就地补充军力。在击退敌人几次无力的反扑之后，我龙族大军扬眉吐气地开始了大举反攻，一战消灭了北部的莲花族主力，摧毁了那里的基地，然后补充兵力，乘胜向西挺进，剿灭了莲花族的余孽。这是我复兴部族以来最凶恶的战斗，望着大蛇圣殿上空满天的阴霾，我预感更加残酷的斗争正在对我虎视眈眈。然而这一切并不可怕，可怕的是我们内部的裂痕会使这伟大的复兴事业夭折。Otomo死前的惨状仍然历历在目，复仇的怒火仍在胸中燃烧……

第十一关 神曲安魂

我起兵前往大蛇圣殿山脚下，一刻不能容许Shinja这个畜生辱没神圣的圣殿。熟悉的地形令我想起几天前曾经和Otomo在这里消灭了狼族和莲花族的敌人，谁知造化弄人，今日却是鲜花依旧开，朋友化冤魂。记得几天前就在我脚下这个地方，我轻取了狼族的基地。此地四野开阔，显然难守易攻，一旦腹背受敌，我将插翅难逃。而今我羽翼未丰，不可在此久留，于是率领众人前往中部的河西侧发展。在这里，我曾成功地阻击了狼族和莲花族的猛


Shinja的“坟墓”太大了，拆起来够累的！


把他们送给你打酒葫芦吧……嘿！你给我留一口！


龙搁浅滩遭蛇欺……

攻，今日我要再度上演那段辉煌的历史。传令照以往模式修建设施，训练军队，带领几个亲兵策马北上，一举消灭了北部稻田附近的莲花族部落。Shinja的营地已在眼前，我打量了一下它的格局，不免心生感慨：Shinja，你死得越早，对族人的贡献就越大。如果我以后对你这种蠢猪委以重任，那不知要造成多大的损失！顷刻间我将那不堪一击的营地夷为平地，然后驰上西侧高坡，冒着稀稀拉拉的箭雨猛攻Shinja的要塞。这家伙困兽犹斗：“镇定！快来救我！”他寿数已尽，竟然全然不知！七年的流亡，使我悟出一个道理：在这弱肉强食的世界，你弱智就连神仙也帮不了你！

弹指间消灭了不可一世的莲花族和曾经被认为是救世主的Shinja，我龙族声威大震，慑于我的威风（当然也是敬佩我的品行），落难的狼族人投靠了我们。Kazan劝我不要相信狼族人，我不得不晓以大义：“狼族人根本不是我们的敌人。给他们房屋良田，让他们休养生息吧。莲花族才是我们真正的劲敌。”在帅帐中，借着忽明忽暗的灯火，我指着地图告诉Kazan：“莲花族已经击溃了盘踞在北部山区的最后一股狼族人，他们控制了最北部的所有高地和富饶的矿区。目前尚有两个省未被他们染指，即使在我父亲那个时代那里也是自治的。东部是圣洁的高地，那里居住着僧侣，而西部的省属于忍者，由于他们双方经常彼此冲突，我的父亲就设法把他们分开了。”Kazan说：“莲花族击溃狼族之后，必将不可一世，他们迟早会攻打东部的寺庙，那些圣洁的兄弟是我们真正的盟友。”事不宜迟，我们必须即刻动身。


等革命胜利了，我给你们重塑金身。


狼族求和被拒绝。

第十二关 圣地除魔

来到水天一色但风景并不美丽的寺庙所在地，迎面见到一个僧侣：“你们来得太及时了！莲花族急切地要在这里建立殖民点，他们已经联合忍者来攻击我们了。”我靠！这么巧！幸亏我们来得早。我旋即吩咐两个农民速去寺庙旁边修建一个农舍，然后在路上修建一个哨塔；同时火速去东部修建农舍，赶紧准备粮水。又嘱咐一个弓箭手立刻到寺庙那里帮助僧侣，一定要坚持到我们的援军赶到。随后，我带领其余人去东侧保护我们的基地。农民的效率很高，我们到时他们已经开始发展了。于是我下令赶紧修建兵营和哨塔，准备阻击敌人。我们刚刚准备停当，就见一伙莲花族人来偷营劫寨，幸亏我们早有准备，将他们一一打发回家，然后就地招募农民、训练武士。这期间我一直注视着北部寺庙那里的战事，命令农民修建澡堂，训练艺妓给战士们疗伤，命令农民抢修寺庙。看见忍者们只顾攻击寺庙，并不攻击我们的人，我就放心许多，密切注意战场情况。我发现战场西侧有三个地方惊鸿不断，似有蹊跷，于是前往察看，发现那里不时有忍者和莲花族人凭空出现。哈哈，够阴的啊，和我玩乾坤大挪移啊，休想！于是号令农民在基地西侧一个不断出现敌人的孤岛上修建哨塔、农舍和澡堂，调来兵力就地拦截敌人。这一招果然有效，只见敌人一露面就被我的人立刻砍翻在地，根本不能离开孤岛半步。那些僧侣们倒底是没有作战经验，见我们拦截敌人，他们就不再看护寺庙而是出去寻找敌人了。我虽然心里不满，但为了统一大业，还是不得不分一部分兵力去北部保护寺庙。稍后我又训练了一批武士去西北的另外两个出现敌人的地方拦截敌人。过了不久，我已经训练了足够的兵力，看看敌人对寺庙的攻势已弱，就派几个农民维修寺庙，估计敌人一时半会儿也不能把它砍倒，随后召集拦截敌人的三路兵马汇合一处，向西北突击莲花族的基地。看来他们的战略重点不在这里，这只是一个很蹩脚的基地，用不着费多大力气就搞定了。真是救人一命胜造七级浮屠，僧侣感激地说：“我们的生命属于您了，尊敬的龙族首领！”统一战线已经形成，我们急切地要尽早消灭莲花族人，但是僧侣告诉我说：“这里不能直接到达北部高地，只能迂回取道中部山地才可以。”

第十三关 神龙怒火

在山区，我看见妖怪一样的莲花族首领Zymeth带领一伙妖人迎面过来，我厉声喝止：“站住！Zymeth。”这家伙丑恶的脸上射出令人不寒而栗的阴森目光：“呵呵，你长大了，不是那个大蛇圣殿门帘后面藏着的小畜生了。”我反唇相讥：“一切都过去了，我父亲最信任的那个顾问不是也出息了！”这家伙没趣儿地解嘲：“呵呵，当然当然，Kenji，可能我们都长大了。”接着他威胁我：“如果你要活命的话，战争就此结束，不过大蛇圣球要归我们所有。”我指着那个偷取圣球的忍者：“去问你的朋友吧，圣球已经没有用了。”Zymeth冷冷地对我说：“我给你一次逃命的机会，小子！大蛇族已经和你的父亲一起死掉了，现在这里是莲花族的领地。”我懒得再看他那张丑恶的脸：“你别浪费时间了，等会儿见！”在我转身离


奋勇拆房。


Zymeth你帅呆了！如果你年轻200岁，我会说：我爱你！

开的时候，我听见他喃喃自语："他今非昔比了，他就是以前被称为龙的那个人，要阻止他！"嗯，这话我听着还顺耳，刚才怎么不这样说！也许我会让他死得不那么难看。

我在中部选择一个开阔地带修建基地，虽然在这里发展有一定风险，但我已经能够轻松驾驭，无所畏惧了。一边修建设施，发展武力，一边阻击不断来袭的敌人，不知不觉我已经积攒了一些武士。我决定开始动手了，于是派两个武士骑快马侦察战区，发现西部和西北均有敌人的基地。于是我亲领一部分武士，携带几个艺妓，去西部山区扫荡。敌人真的阴损，我的部队被敌人的毒物杀伤不小，于是再调集部分武士前来增援。在摧毁敌人基地之后，我派农民在那里沿途修建设施，借以监视敌人的动向。稍后，召集一批武士歼灭我基地北部埋伏的一伙敌人，并趁势铲除了北部的敌人基地，然后修建几个大型设施，防止敌人在我喘息时再来发展。

现在只剩下东部高地上的一伙敌人了。看看蜿蜒曲折的地形，我预计此一战将难以依靠后援，必须进行充分的准备。于是带领全部人马奔袭东部敌人。在东北角的山口，我发现敌人不断地出现，看来难以迅速突破，于是命令农民在山口修建哨塔，准备消耗敌人，同时对敢出来汲水的敌人农民一律斩杀。经过几个回合的厮杀，敌人攻势减弱，我估计时机已到，于是挥师杀入山口，迅速摧毁敌人的哨塔，一边给战士疗伤，一边摧毁敌人的基地，然后向南挺进。在中部的山路上，我们再次遭到敌人的顽强抵抗，于是命令农民在山口狭险之处修建两个哨塔，大军修整以便截击敌人。我一直不清楚敌人为什么总是在一些几乎没有作用的骚扰上耗费资源，以至于一旦外围的基地被摧毁就束手无策了。自信乎？愚蠢乎？管它呢，反正我要进攻了。再补充了一队武士之后，我振臂一呼，大军马踏连营，顷刻间将盘踞在南部的敌人消灭。

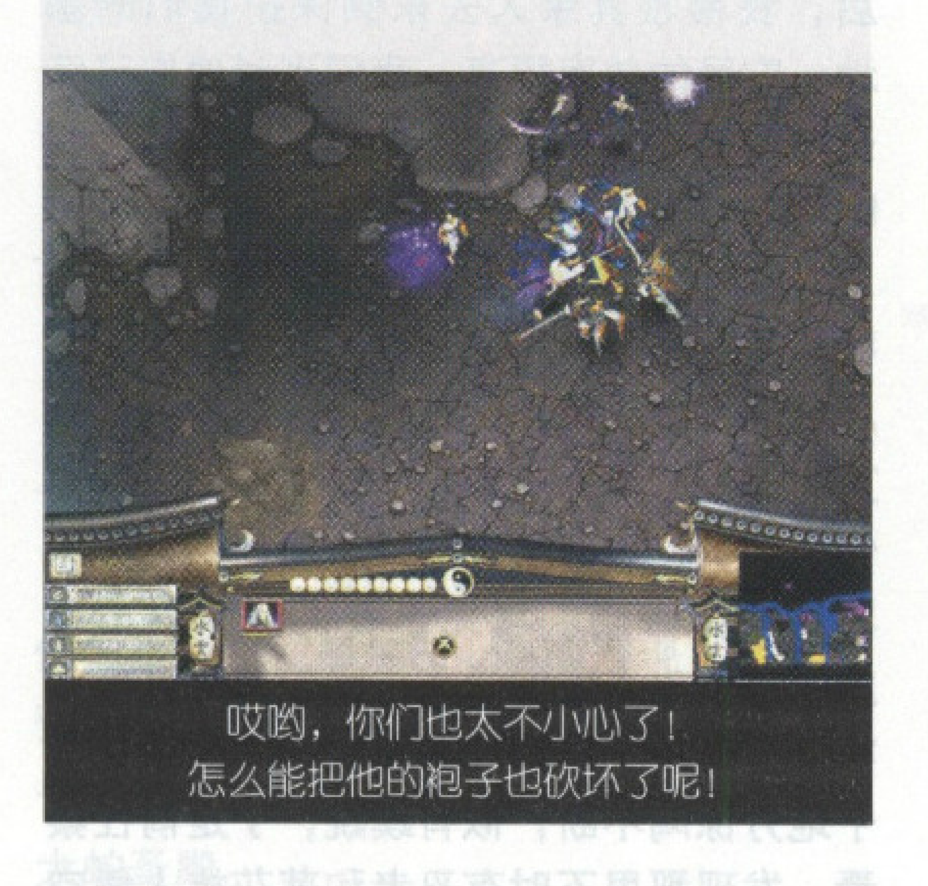


第十四关 送佛归西

进入莲花族的最后领地，我看到了大蛇圣球发出的光芒，看来敌人是打算利用圣球的力量来减少他们的腐败。Kazan见状说："你不是说圣球已经没有用途了吗？"我说："龙说的对，是他们的信念让它焕发了力量。"不管怎么样，敌人试图在利用圣球的力量，如果我们消灭了敌人，Zymeth就会出现。如果再消灭他，那么这块土地就会重新诞生和平。


这才是真正的凶手。


北地高寒，大家无聊的时候开个篝火晚会。


哎哟，你们也太不小心了！
怎么能把他的袍子也砍坏了呢！

我们被河水分割在战区的西部，看来只有在这里发展了。向南部的稻田进发，消灭沿途的敌人，迅速修建设施，训练武士。在北侧和东侧修建哨塔，加强防护。同时我率领人马渡河摧毁了南部刚刚发展起来的敌人基地。敌人不断从隔壁岛的北部来袭击我，估计那里是一个发展得很好的基地，于是不得不小心防范。经过几次交锋，我发现敌人经常会偷袭基地西侧。我一直希望能够通过自己的努力来建立威信，这对于我日后的统治非常重要，所以在以往的战斗中我一直没有动用龙的力量，如今面对如此凶恶的敌人，我不能再一意孤行了。于是让武士们训练阳剑技能，使他们在战斗中获得更多的阳点，在每次激烈的大规模冲突中，我不得不使用龙的力量消灭敌人。终于在一次艰苦的作战中，我们摧毁了隔壁岛上的敌人基地。为了能够消灭敌人，我必须给我自己和武士们打气："同志们，革命难免流血牺牲，为了子孙后代的安宁，我们必须做出牺牲！"我不由得思念起不幸的Otomo，要是有他在，我们一定能够保持高昂的斗志。同时我也庆幸我取得了龙的信赖，有了龙的精神力量，我们一定能够战胜一切邪恶。

在艰苦的防御中，我们逐步蓄集了力量，在击退了敌人一次凶猛的攻击之后，我立刻重新组织力量，向东逼近，摧毁了东部第二个岛上的敌人基地。这一仗打下来，我不由得钦佩起父亲的眼力了，难怪在最危险的时刻，他把圣球托付给了艺妓。这些艺妓们真的很伟大，在作战的最艰苦时刻，是她们勇敢地舍生取义，用伟大的生命驱逐了吞噬大地的邪恶。尊敬的艺妓们，人民不会忘记你们！在艺妓们英勇献身精神的鼓舞下，我们终于消灭了东侧两个岛上的敌人，并在通往东部敌人基地的路上修建了第二个基地，就地阻击凶恶的敌人。

在向东南敌人基地发起攻击时，我们终于见到了十恶不赦的Zymeth。我怒火冲天，发出了致命的一击，终于将这个万恶的家伙重新送回地狱（玩家必须杀死Zymeth）。就在此时，那个神秘的忍者现形了，原来他就是那个曾经被先祖Tarrant用信念力量封住的黑暗势力首领，随着部族首领的腐败，人们失去了高尚的信念，它们又获得永生，再次为害大地了。是他杀了我的父亲，挑起了种族之间的纷争，企图控制Battle Realms！这是一只穷凶极恶的野兽！我一直在努力寻找圣球，现在看来它的力量多么脆弱，从现在起我必须忘记圣球，让我成为真正的龙，只有龙的力量才能拯救大地。想到这里，高尚的信念让我焕发出无穷的力量，我必须消灭这万恶之源——Nightvol。

在Nightvol消灭了残余的莲花族部落后，它终于在我们的基地出现了。在龙的精神鼓舞下，我们一举消灭了Nightvol，又乘胜全歼了残余的黑暗势力……


信念给我无穷的力量。

大地恢复了往日的宁静，和平与繁荣会再次繁衍起来。古老的东方哲学告诉我：这个世界上有阳就有阴，有正义就有邪恶。望着劫后余生而满脸洋溢着幸福的人民，想着代代祖先的兴衰荣辱，我暗自告诫自己：信念是生命的真谛，无论何时何地，我都要心中永存一份高尚的信念，这样我们才能无往不克、战无不胜……

关于反派剧情

在正派剧情中，Kenji的形象比较模糊，但是在反派剧情中，他作为一个像他父亲那样的暴君而形象鲜明。在语言的运用方面，比较好地刻画了人物的性格，Kenji的语言充满了粗野蛮横的口气。相比之下，我欣赏反派剧情的创作。只是对话中过多泄漏了只有在结局才应该出现的线索，削弱了剧情的吸引力，这不如正派剧情做得好。在反派剧情中，几乎所有的人物、事件、语言、形象、场景路线都是与正派剧情相对的。在后面的一些任务关里，人物出场位置与正派剧情不同，但是游戏过程基本上与正派剧情差不多。由于篇幅的限制，这里只能通过对比介绍向大家交待一下。

1.概况：正派：玩家选择龙族进行游戏，终极武器是龙，能够形成大面积杀伤。后期的盟友是僧侣，主要的敌人是莲花族。游戏在后期难度加大；反派：玩家选择大蛇族族进行游戏，终极武器是灭亡法师，能够从尸体中召唤亡魂，增加战员。后期的盟友是忍者，主要的敌人是狼族。中期的任务稍难。

2.事件流程：正派：遇到Otomo，征服Shinja，找到Garrin，遇到Kazan和艺妓，保护大蛇圣殿，寻找龙，消灭狼族，Shinja反叛并杀死Otomo，消灭Shinja，联合僧侣，消灭莲花族和首领Zymeth，消灭Nightvol，结尾时Kenji颂扬龙；反派：遇到Otomo，征服Shinja，遇到艺妓，保护大蛇圣殿，找到灭亡法师，消灭莲花族，收降莲花族的法师Koril，消灭反叛的Otomo，联合忍者，消灭企图利用圣球返回大陆的狼族和首领Grayback，消灭Nightvol，结尾时Kenji诋毁龙。

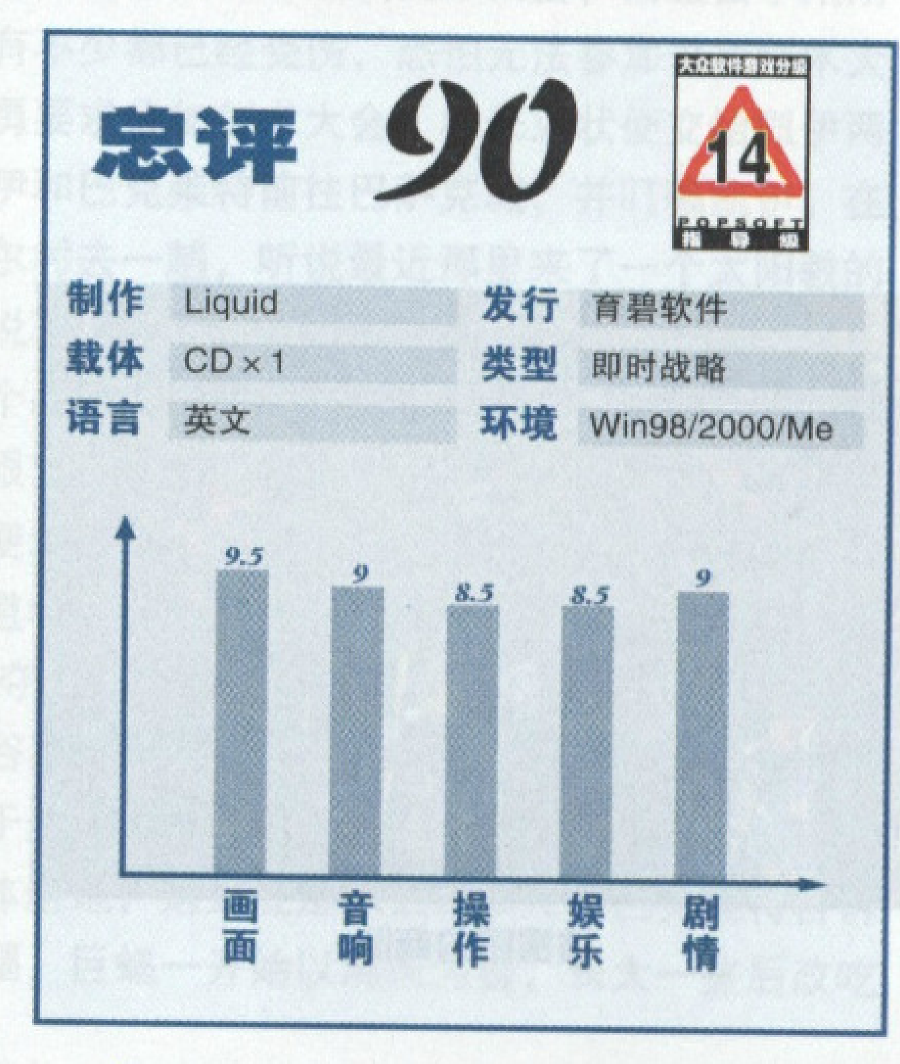
3.Kenji：正派：个性形象不丰满，相对谦恭一些；反派：暴君形象刻画得好一些，语言粗野有个性。

4.Nightvol：正派：这个黑暗势力的首领为了达到目的而“臣服”于Zymeth，为他们偷取圣球。在Zymeth被消灭之后，他毁灭了莲花族的残余势力，最终被Kenji杀死；反派：这个杀死Oja的家伙在莲花族被消灭之后，主动把圣球交给Grayback，鼓动狼族与大蛇族对抗。在被Kenji打败之后，被Grayback偷袭而死。

5.莲花族：正派：龙族的主要敌人，有邪恶的法术；反派：大蛇族的敌人，但比较弱，很少使用对付龙族的法术。法师Koril投靠Kenji并且一直参战。

6.狼族：正派：比较弱，后来投靠龙族但是没有参战；反派：大蛇族的主要敌人，使用了在正派剧情中不曾出现的法术，表现比正派剧情中强悍。







■北京 太子猫

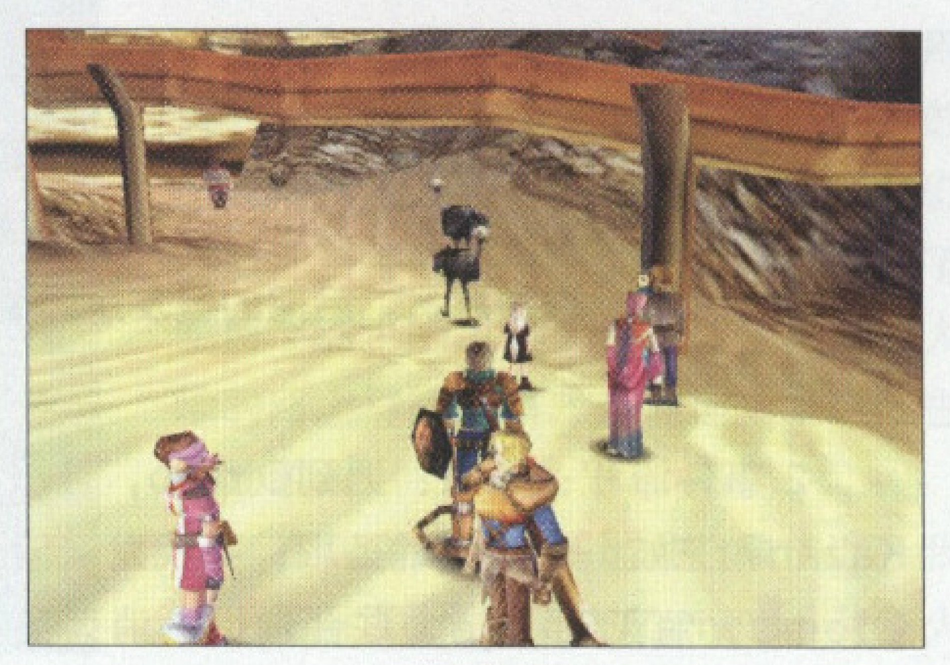
罕拉尔

罕拉尔村——坐落在高原与沙漠边缘的小村落。由于资源的匮乏，在这里生活的人多从少年时期起便以狩猎为生，用猎物到邻近的城市中以物易物。而故事就发生在这个小村落里。

这一天，一如既往出外锻炼的凯伊回到村里，在一个帐篷前找到了自己的妹妹艾琳。艾琳正在向村里的小孩子们炫耀自己与沙虫作战的英勇事迹。见到凯伊回来，连忙告诉他村长柏恩正在四处找他和他的几个朋友，似乎有什么重要的事情。于是凯伊带着艾琳在村子的一个角落里找到了巴克莱特。此时巴克莱特正和一个老头子纠缠不清，一直等到凯伊到来才算解了围。三人来到村长家，村长柏恩让他们立刻前往莫尼克城，那里现在已被强盗占领了，统辖这一地区的巴斯领主要周边村落派人前去救援。凯伊打听了莫尼克城的位置后，告别村长准备起程。临行前去道具店找到蒂加娜，得到一些干粮，又在蒂加娜的店里挑选了一些装备，然后离开村庄。

罕拉尔村外是村子的储水区，凯伊远远就听见山坡下面很是热闹，走近一看，原来这里正举行鸵鸟赛跑，而且还可以下注押赌，不过凯伊对此不感兴趣。刚要离开时碰到了看管储水区的负责人杜索法，他刚刚查到储水区出现了漏水，要尽快修补，想请凯伊帮忙回村里拿块补土。回到村里，在一个叫卡那克的小孩那里得到补土。回储水区交给杜索法，杜索法将刚找到的女王羽衣送给了凯伊。

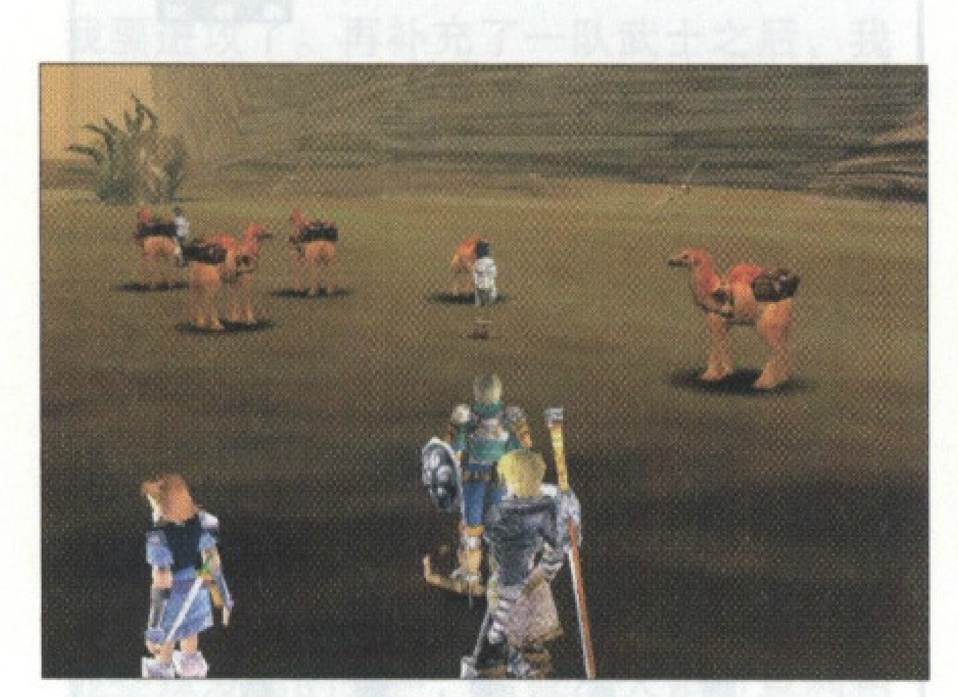

安详的村庄罕拉尔


鸵鸟赛跑

莫尼克

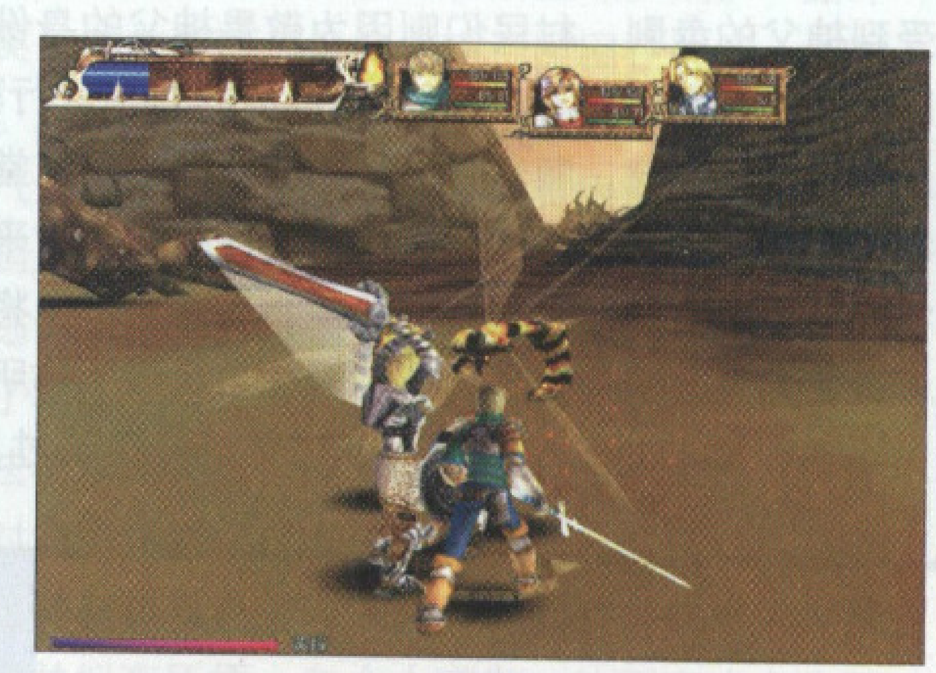
通过罕拉尔村的储水区后就是赤炼沙漠，莫尼克城位于赤炼沙漠的南方，是紧邻罕拉尔村的一个商业城市。沙漠北面是沙虫聚居地，因为正在产卵期，所以沙虫异常凶猛，还是少惹为妙。赤炼沙漠的西边是通往索碧尼尔村和巴萨克城的关隘，远远地见到那里已经被强盗占领了，看来莫尼克城的确受到了强盗的袭击。由于没有从村长那里得到更多的信息，贸然进入莫尼克城显然不是明智之举，因此巴克莱特决定先到前面的关隘去探听一下敌人的虚实。三人来到赤炼沙漠西边的关隘，发现这里的强盗不是很多，都是一些小喽罗，很好对付，只是其中一个巨大的石魔很是厉害，需小心应付。将这里肃清后，凯伊等人马上赶往莫尼克城进行救援。

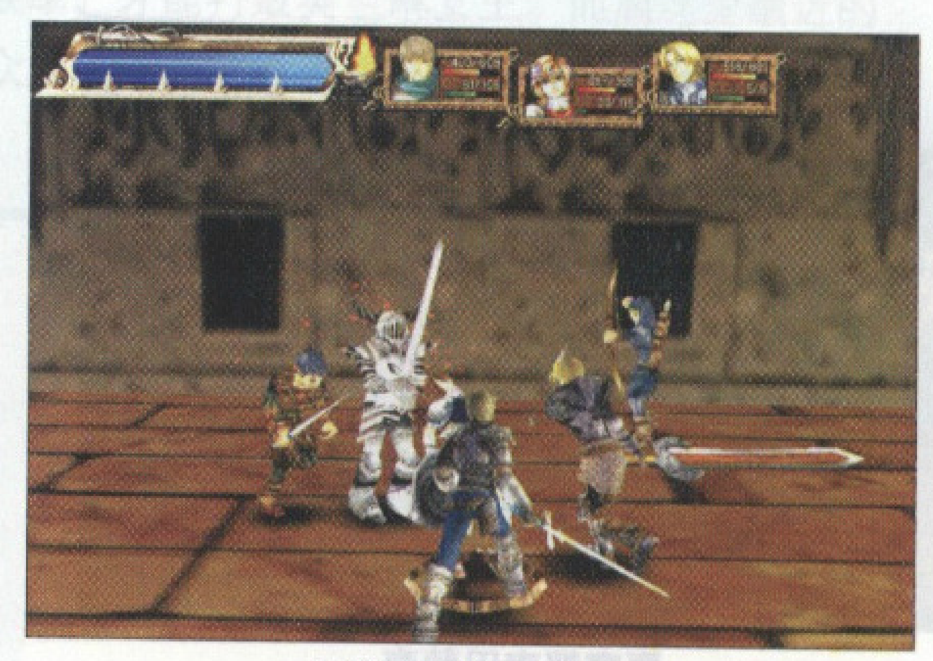
来到莫尼克城，才发现这里已空无一人。艾琳说据她所知，占领这里的强盗原是在高原上打劫商队的悍匪，大概因为争夺地盘，被迪克兰率领的猎鹰之眼军团追赶，所以逃到这里并占领了莫尼克城。强盗头目修达密斯曾是巴斯领主手下的一员猛将，非常厉害。凯伊发现在城门口不远处有一个帐篷，便偷偷摸过去想看个究竟，没想到刚刚靠近，帐篷口的狗就狂吠起来，


被围困的商队

吵醒了正在里面睡觉的锡尔登。锡尔登跳出来对着凯伊咋咋呼呼，可话音没落就被干掉了。接着凯伊等人来到另一侧的帐篷前，这里是驻扎在城外的援兵营地，正在这里休养的援兵妮可告诉凯伊，在城门口把守的佣兵赛瑞纳德很厉害，要凯伊小心。绕到城门口，收拾掉两个自以为是的家伙，来到莫尼克城的外城，这里尸横遍野。在外城一角，凯伊见到了一些被赶出来的莫尼克城守军，凯伊不愿与他们多谈，便往内城前进。在内城门口果然见到了佣兵赛瑞纳德，不过他似乎没有要和凯伊战斗的意思，而是伸手向凯伊索要500金币。凯伊严辞拒绝了他这种不知羞耻的要求，于是赛瑞纳德提着剑冲了上来。这家伙果然厉害，剑法凌厉，不过在凯伊三人的围攻下还是抵挡不住倒下了。凯伊继续向内城冲杀，终于在城中宫殿的后面找到了匪首修达密斯。修达密斯的思想固执而且偏激，他曾经追随过被流放沙漠的迪克兰，但他不想过着暗无天日的流放生活，于是带领一批人来到这里夺取了莫尼克城。修达密斯坚持认为自己的行为是正确的，他认为自己只不过是带领人们夺回自己应该得到的东西。面对这个有些走火入魔的家伙，凯伊只好用武力来解决问题了。经过一场激烈的厮杀后终于消灭了修达密斯，莫多克城的危机至此解除，凯伊也该回村子覆命了。

离开莫尼克城来到赤炼沙漠，在沙漠边缘见到由迪克兰率领的平民军团——猎鹰之眼。巴克莱特听说他们要前往莫多克城，误以为是为了支援强盗修达密斯的。正要动手开打，被凯伊拦住，迪克兰也解释说他们和那些强盗并无关系，凯伊警告迪克兰以后不要干伤天害理的事。离开猎鹰军团，凯伊回到罕拉尔村向村长汇报了情况。村长告诉凯伊有一些村民被困在赤炼沙漠中，而目前沙漠中的沙虫很厉害。事不宜迟，凯伊马上启程前往营救。从村子出来后向北方的沙漠峡谷冲去，在峡谷中部果然见到村民被大量沙虫围困。村民告诉凯伊，沙虫会不断地孵化，和它们硬拼很难取胜，要想办法先将沙虫的虫卵消灭掉。凯伊按照村民的指点，奋力杀出一条血路，将目标锁定为散落在四周沙子中的虫卵。将周围的虫卵全都打爆后，沙虫暂时消退，凯伊掩护村民逃回了村子。


小试牛刀


与修达密斯的战斗

索碧尼尔

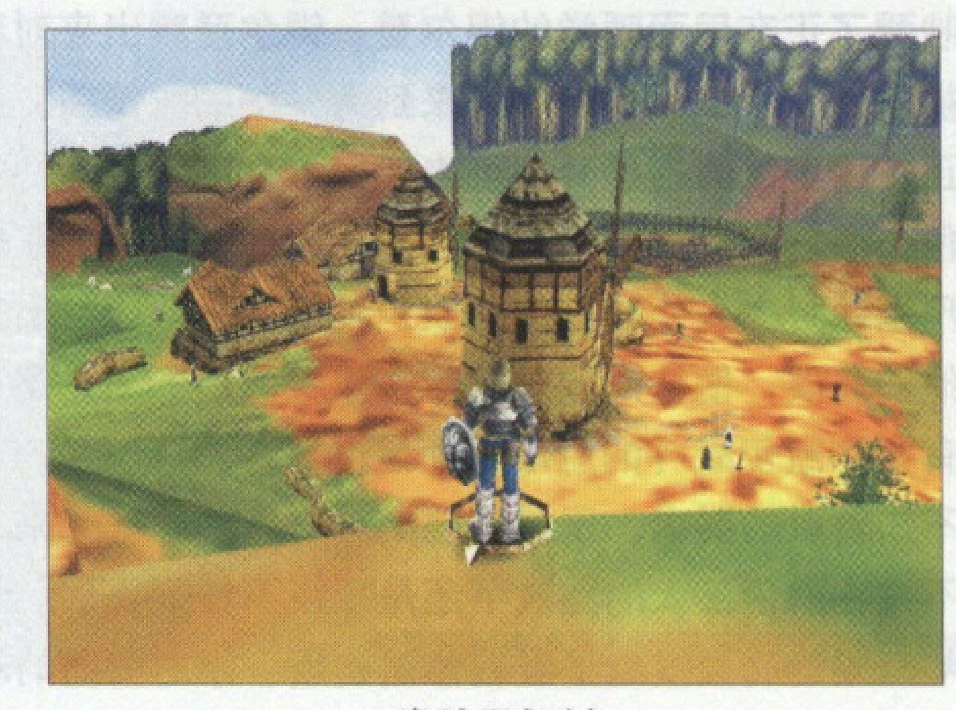

索碧尼尔守护神像


不友好的欢迎

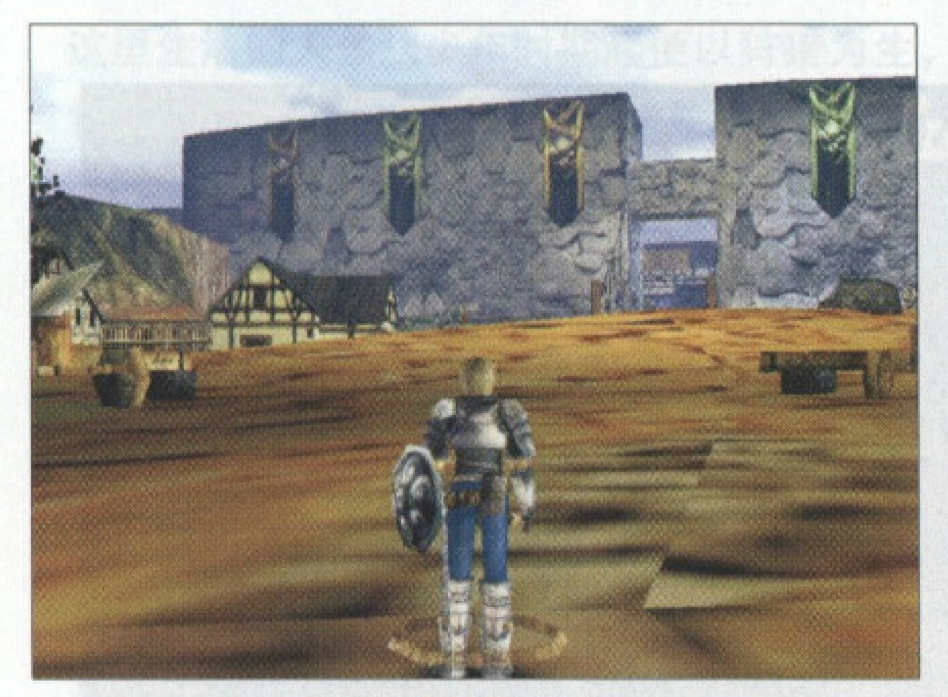
回到村子后，凯伊看到村长柏恩正在召集村民开会。他告诉村民，因为这次给巴斯城主的税款又无法缴齐，按照往年的惯例，必须派人参加巴斯城主举办的巴萨克剑术大会。村民听后对贵族草菅人命的做法怨声载道。罕拉尔村本来就地处贫瘠，连正常生活都很难保证，却还要缴沉重的赋税，否则就只能参加巴萨克剑术大会供贵族们取乐，言语之间透露出不少愤怒。散会后，凯伊询问了一下村子里的战士，似乎他们都有意要抵制这次剑术大会，而且由于刚刚受到了沙虫的袭击，村里的战士有不少都已经受伤，恐怕无法参加这次剑术大会。于是凯伊找到村长，自告奋勇要求参加剑术大会。村长见状便交给凯伊两个战士臂章，让艾琳留下，由凯伊和巴克莱特前往巴萨克城，并叮嘱凯伊，在前往巴萨克城时，顺便到索碧尼尔村去一趟，听说最近那里来了一个太阳教的神父，闹出了一些事情。艾琳听说不让她去，对村长又是一顿软磨硬泡，村长被纠缠不过，只好又给了艾琳一个战士臂章，同时告诉凯伊，到巴萨克城后，如果听到有关魔法神婴、猎鹰之眼以及迪克兰的事情，不要过问太多。在村长家休息了一晚，第二天一早三人便动身赶往巴萨克城。通过赤炼沙漠西边的关隘后，来到了通往巴萨克城的要道帕米契山道，却发现这里也被众多强盗占据了。巴克莱特倒是干脆：将这里夺下来好了！

凯伊通过斐克那吊桥来到峡谷对岸，在索碧尼尔村的入口处发现该村的守护者像。索碧尼尔村自古以来由于这尊神像的结界守护，据说绝无邪恶敢来冒犯。但现在村周围毒虫密布，尸体遍地，这到底是怎么回事儿？巴克莱特告诉凯伊，听说这个神父养了两只巨蝎，巨蝎一开始以鸡肉为食，长大一些后改吃

牛羊，现在就剩下吃人了。太阳圣教的神父怎么能养此毒物危害百姓呢？其中必有蹊跷，只有见到他本人才能问个明白。凯伊刚刚进村就受到了“盛情款待”——各种怪物蜂拥而至。凯伊杀尽怪物进入村子，看到这里的百姓生活很困苦，四下打听才知道，原来村子里的牛全都被辛克莱神父拿去喂养巨蝎了，没有经济来源的村民又受到神父的盘剥，村民们则因为敬畏神父的身份和他身边的毒物敢怒不敢言。现在明白了，看来神父辛克莱只是借神祇之名，行骗人之实，应该替村民们讨回公道。凯伊拿定主意，顺着村边的山坡来到山顶教堂。神父似乎早有准备，在教堂门口等候凯伊，旁边就是那两只骇人的巨蝎。凯伊来到辛克莱面前，想质问他为何要祸害村民。辛克莱没有答话，只是断言凯伊三人将来一定会有仇恨，一定会兵戎相见，三人的未来一片血光，最后辩称自己的所作所为是在替天行道。凯伊闻听不由怒火中烧，挥剑向巴克莱冲去，巴克莱抵挡不过，随着一道闪光消失了。


索碧尼尔村

巴萨克


要塞都市巴萨克


与葛贝拉单挑

离开索碧尼尔村不远，就可以见到巴萨克城了。巴萨克城气势宏大，很像一个巨大的军事堡垒。凯伊进入城内，四处转了一下，发现人们都在私下谈论有关迪克兰的事情，言语之间透露出一丝敬佩和惋惜。凯伊想起村长的叮嘱，也不敢多问。怎知进入内城后刚刚走过一个拐角，就被迎面跑来的一个女弓箭手撞了个仰面朝天。这个女孩浑身酒气，撞倒人后非但没有道歉，反而还对凯伊出言不逊。凯伊看她这个样子，也就没和她多作计较，任凭女孩发了一顿脾气后跑掉了。凯伊继续四处打听剑术大会的地点，无意间找到了一个叫蓝提斯的人，奇怪的是这个蓝提斯竟然对凯伊、艾琳、巴克莱特三人的情况了如指掌，细一问才知道这个人曾经是赫赫有名的高原游侠，现在已经归隐。村长柏恩是他的好友，这次受柏恩之托要好好招待他们。蓝提斯送给凯伊一些钱让他采购一些武器准备参加剑术大会，不过被凯伊婉言谢绝了。蓝提斯看到凯伊这样懂事很高兴，便送给他一些东西，恭敬不如从命，凯伊只好收下。告别蓝提斯后来到巴萨克城西区集市采购一些装备，然后来到城堡前的比武场。

此时剑术大会已经进入尾声，比武场上众多高手已经落败，只剩下一个葛贝拉在耀武扬威。在葛贝拉的身边有一个女剑士蓓莉雅，好像已经受了重伤，而且听说比武结束之后就准备处死。艾琳见状连忙上前阻止，葛贝拉很看不起眼前这三个人，凯伊气不过，要与葛贝拉单挑，而且约定如果凯伊能够取胜，就放了那个女剑士。葛贝拉的剑法果然异常迅猛，不过凯伊身经百战，剑术发挥得出神入化，经过一场眼花缭乱的比试后，凯伊竟然战胜了葛贝拉。按照约定葛贝拉应该释放那个女剑士，可是没想到已经失败的葛贝拉竟然在背后偷袭，刺伤了凯伊。凯伊眼前一黑昏了过去……

地下坑道

朦胧之中……

艾琳吵着要凯伊带她到西区集市玩，可是凯伊却觉得好累，无法动弹……

巴克莱特要和凯伊比武，凯伊不想比，可是巴克莱特的剑已经挥了过来……

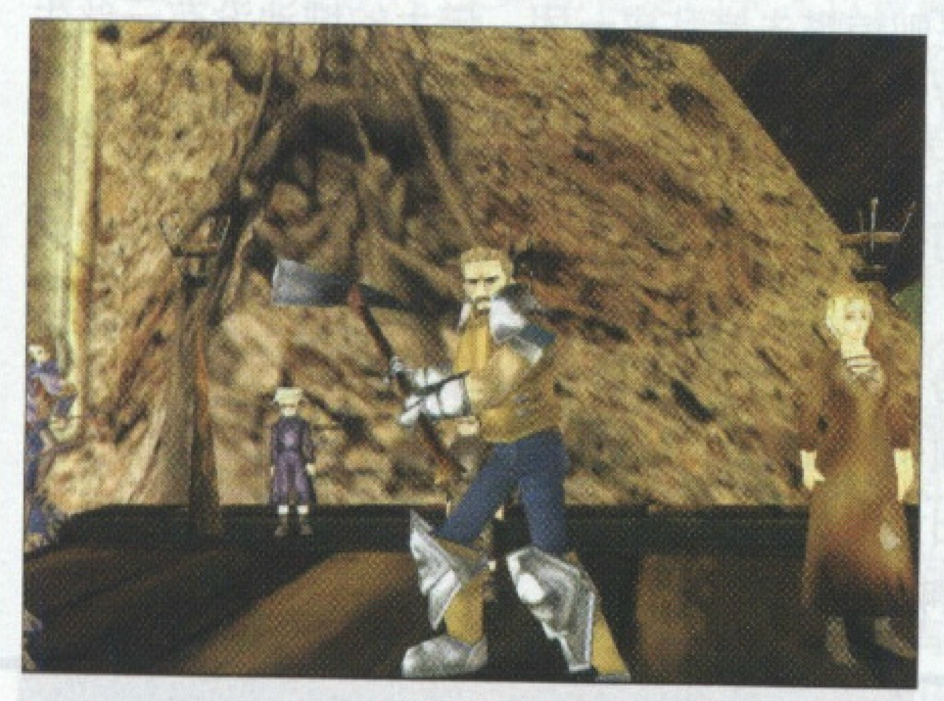
怎么都是奇怪的梦？

等到凯伊醒来，艾琳与巴克莱特已经不见踪影，在他的面前只有蓓莉雅和那个撞倒她的女弓箭手。蓓莉雅告诉凯伊，那个葛贝拉和巴萨克城主原来是一伙的。那天凯伊被刺伤后，他们就被葛贝拉和巴萨克城主包围了，巴克莱特和艾琳带着已经昏迷的凯伊奋力突围，幸好有这个女弓箭手芭芙和一些朋友拔刀相助，才逃了出来。现在巴克莱特和艾琳已经逃回罕拉尔村，并且被村长柏恩藏了起来，目前没有危险。只不过村长柏恩交代过，绝对不能让凯伊回到村子里，因为村子现在对凯伊来说非常危险。另外据说巴克莱特很可能就是能够毁灭邪恶女王


美丽的帕米契高原

芙兰琳的神婴。最后蓓莉雅提到自己是猎鹰之眼军团迪克兰的手下，猎鹰之眼的总部已经由于叛徒出卖而被攻陷了，现在他们要回去救人，凯伊为了弄清事情的来龙去脉，也随同两人前去。

猎鹰之眼地下坑道是其总部，但现在已被众多怪物所盘踞。凯伊一路冲杀来到坑道内部的群众广场，芙兰琳的军队已经将迪克兰围困在这里，迪克兰率领仅存的部将正苦苦支撑。见此情景，凯伊率先挥剑冲入敌阵。迪克兰等人见到有人来救援，立刻士气大涨，左突右杀，很快就将眼前的小股敌人部队消灭。但敌人援军会很快到来，不能在这里纠缠过多，于是凯伊带领众人向出口方向逃去。眼看就要逃出坑道了，可是迪克兰却突然决定返回坑道与敌人同归于尽。他说他受不了不断的有人因为权力和金钱而背叛，一次一次的背叛让他深受打击，他无法看到所领导的猎鹰军团有光明的前景，因此决定就此和敌人死在一起，他对于这场厮杀已经觉得累了。芭芙闻言厉声斥责迪克兰的懦夫行径，反问他这种自暴自弃的想法能否对得起为他出生入死的那些伙伴。离开山洞后，迪克兰似有所悟，向众人道歉，他下定决心为了自由与和平继续奋斗到底。现在猎鹰之眼已经被击溃了，只有到巨岩城、赫鲁维亚和神国去，想办法组成联军，才能打败芙兰琳女王。而离这里最近的就是飞龙之丘的巨岩城，于是众人决定先前往巨岩城，说服那里的领主组成联军。



迪克兰

巨岩城

凯伊一行人通过南边的一条小山谷，顺着山谷后面的山坡一直向上，到达帕米契高原的上端后向东行进到达飞龙之丘（如果从地下坑道的上方洞口出来的话就直接向左转）。飞龙之丘是十多年前黑月骑士与芙兰琳决战的地方。这里静默的墓碑、倒塌的遗迹和插在地上已经锈迹斑斑的宝剑，仿佛在默默诉说着当年那场决战的惨烈。凯伊爬上飞龙之丘，远远看到前方有一头非常巨大的黑龙，难道是这里的守护者？看这黑龙的样子一定很不好对付，然而出乎意料的是黑龙很善良，它请求凯伊帮忙救助不远处的一个同样有着龙族血脉的女孩——狄莉薇。当凯伊答应了它的请求后，黑龙很高兴地送给凯伊一个黑磷锁，有了它凯伊等人就可以自由出入巨岩城了，但还是要先完成黑龙的嘱托。凯伊在飞龙之丘的一块巨大岩石后面找到了狄莉薇，她正被一群怪物纠缠。消灭怪物后，狄莉薇告诉凯伊自己就住在巨岩城。

凯伊通过飞龙之丘北边的山谷来到巨岩城。这是一个群山环抱中的雄伟城池，正因为这道易守难攻的天然屏障，才使得巨岩城十几年来没有被芙兰琳女王的部队攻占。凯伊一行人径直来到城内的巨岩城堡中拜见巨岩城主赛尔柴。迪克兰想劝说赛尔柴组成联军对抗芙兰琳女王，可是赛尔柴却只想偏安在这里消极地防守。无论迪克兰如何劝说，他就是不为所动，无奈之下迪克兰只好告辞。临走时，赛尔柴向凯伊对于女儿狄莉薇的救命之恩表示感谢。凯伊这才想起刚才救助的狄莉薇就住在巨岩城里，只不过没有想到狄莉薇是赛尔柴的女儿，那么现在正好去拜访一下。凯伊来到巨岩城堡二楼，见到狄莉薇已经平安地回到这里。几个人聊了一会儿，狄莉薇也对父亲的胆小怕事无可奈何。她告诉凯伊，如果想去赫鲁维亚城，可以去找老诗人利洛问一下相关的事情。随后凯伊在旁边的角落里找到了正在弹琴的吟游诗人利洛。从他口中得知，赫鲁维亚也同样遭到了可耻的背叛，因为受到叛徒曼托的出卖，现在可能已经沦陷了。但利洛还是希望凯伊他们前往赫鲁维亚，帮助那里的大法师马尔森对抗邪恶，或许马尔森也可以给他们一些帮助。临走时利洛交给凯伊几个火龙石。有了火龙石就可以抵御赫鲁维亚极寒冰雪的侵害。



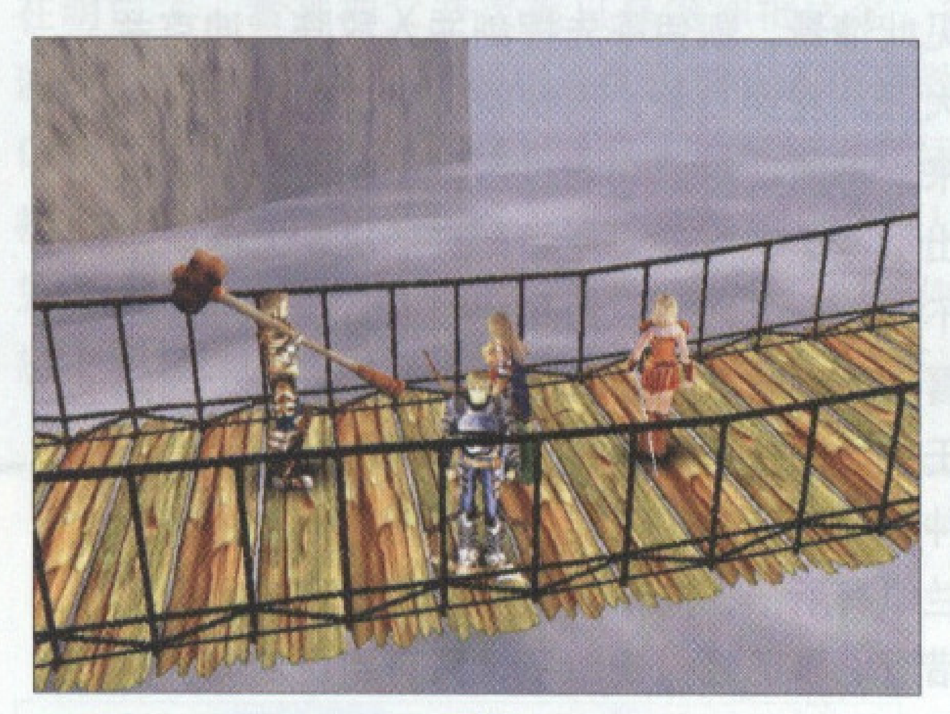
庞大的黑龙



飞龙之丘鬼兵

赫鲁维亚

凯伊从巨岩城堡旁的大门离开，来到艾葛雷斯山。山前的艾葛勒斯吊桥是连接巨岩城和赫鲁维亚城的要道。凯伊沿着艾葛雷斯的山脉一路向上，翻过山来到赫鲁维亚城。这里的景象使凯伊大吃一惊，在城周围的冰天雪地里矗立着一座座冰雕——魔法师高扬手臂准备施法，战士挥剑欲砍，怪物追逐虐杀手无寸铁的平民，平民则惊慌失措乱成一团。偌大的城池没有一丝生命的气息，每个冰雕都保持着各异的姿势，好像是被突如其来的风雪给封住了。凯伊进入城中，在城内东北方的宫殿前找到了大法师马尔森，可马尔森如今已经没有能力与他们一同作战了。他告诉凯伊，赫鲁维亚被他的师弟曼托给出卖了。曼托为了权力，召唤出火元素和地狱犬毁灭了这里，马尔森以一人之力无法抵挡曼托的攻势，无奈之下只有将这里禁咒冰封。如今他的生命和法力即将耗尽。他告诉凯伊，普通的军队无法对付芙兰琳女王，要打败她，只能找到天命勇士，找出她魔力的来源。随后，马尔森耗尽最后的一点生命和法力，将凯伊送到离神国最近的隆塞美村。


云海

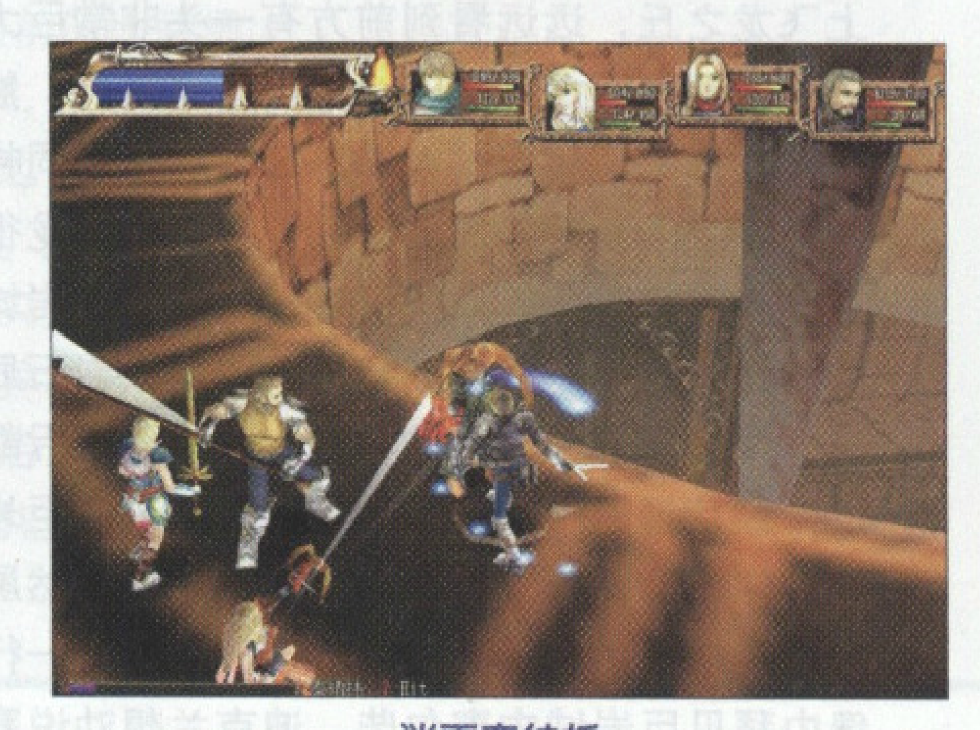
神国

当凯伊来到隆塞美村时，仿佛来到了一个人间炼狱，到处是断壁残垣与烧焦的尸体。在村子里，芙兰琳的部队还在到处搜寻生存者。又一个无辜的村子被毁了，凯伊怒火中烧，率领大家冲入敌阵，伴随着敌人的鬼哭狼嚎，村子里的敌军全都被消灭干净。凯伊穿过村子，来到附近的费莱镇。



人鱼战士

费莱镇是神国和加尔特城交界处的一座城镇。穿过镇子一直向北，就可到达神国。当凯伊到达后，却感觉这里好像不大对劲，一个人影也没有。凯伊四下寻找，总算在角落里找到几个躲藏起来的平民，从他们口中得知，神国的统治者泰纳托为了与女王对抗，竟然给这里的人服用一种药剂，将人民全都变成了怪物，而人们也因此丧失了人性。泰纳托这样做与芙兰琳的暴政有什么两样？不行，一定要立刻阻止他。凯伊从神国宫殿后面进入宫殿，一路冲杀来到宫殿顶层，见泰纳托正在给平民吃药。凯伊让泰纳托立刻停止自己的暴行，可泰纳托不肯悔改，他认为想达成目的就要不择手段。他还说在加尔特城有个天命勇士叫巴克莱特，为了达成自己的心愿，连朋友都杀了。巴克莱特？！凯伊简直不敢相信自己的耳朵，不可能，巴克莱特不可能干出这种事情。干掉泰纳托后，凯伊依然显得闷闷不乐。大家知道他的心事，于是决定陪他到加尔特城探个究竟。


消灭泰纳托

加尔特

宿命的对决

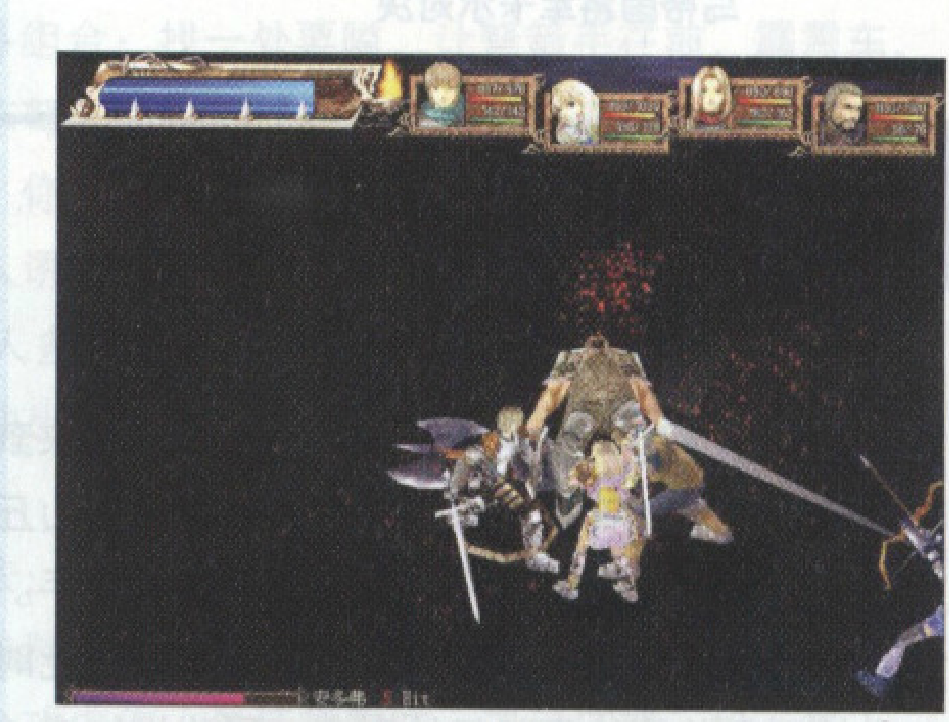
穿过费莱折向东就会来到加尔特城。芭芙曾经是这里贵族的女儿，这次重归故土，难免要感慨一番。此外，听说这里的蛇山山贼很猖狂，于是决定先调查一下。一直来到位于城中心的加尔特集市，芭芙告诉凯伊，现在这里的城主是蒙丹，芭芙曾经被他欺骗，才被蒙丹占领加尔特城。就在蒙丹准备处死芭芙时，幸得迪克兰和另一位将军莫瑞相救，才得以活命，这次如果有机会，一定要拆穿蒙丹伪善的面具。离开市集后，凯伊不知不觉来到了加尔特城的东北方，没想到这里就是山贼盘踞的老巢，山贼的头领安多弗就在这里。这个头脑简单四肢发达的家伙当然不是凯伊的对手，交手没几回合就被凯伊一剑劈死了。正在这时，身后传来叫好声，原来是加尔特城的城主蒙丹。蒙丹对凯伊的

实力很是欣赏，想让他加入自己的势力。凯伊对此不感兴趣，不过让他吃惊的是，他在蒙丹的队伍里竟然发现了巴克莱特！凯伊刚想询问巴克莱特有关艾琳的情况，却被蒙丹打断了。蒙丹说附近驻守泰兰堤斯城的莫瑞将军正在受到芙兰琳手下将军巴尔的攻击，战况吃紧，希望得到凯伊的协助。与此同时，一直在旁边的芭芙发现蒙丹似乎没有认出自己，因此悄声告诉大家要提高警惕。

在一个被摧毁的山村里，艾琳见到了巴克莱特，他刚刚被巴尔的军队打败，显得十分懊恼。艾琳劝告他不要太过鲁莽，可巴克莱特自从听说自己是天命勇士之后就显得很自负，对艾琳的劝告根本不听。他觉得自己是天命勇士却一事无成，而对凯伊跟随猎鹰之眼闯出的事迹十分嫉妒。他告诉艾琳，自己想到神国去找泰纳托，让泰纳托将自己改造成不死之身，这样就可以无敌于天下。艾琳闻听大惊，极力劝阻巴克莱特不要去。巴克莱特却对艾琳说，自己是天命勇士，凡是阻碍他达成目标的，都要为此付出代价……

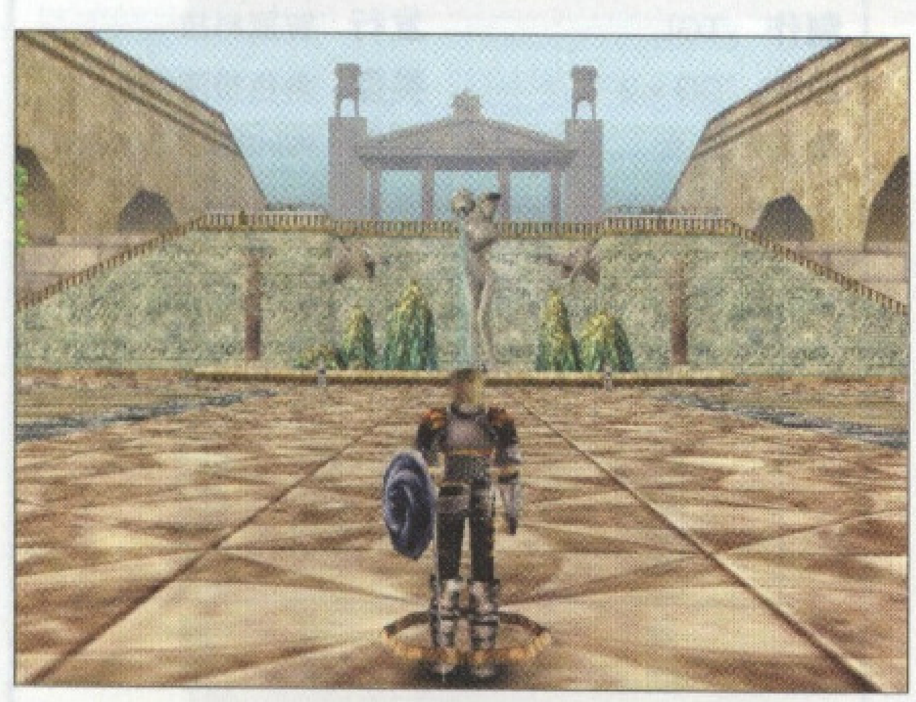
凯伊跟随蒙丹来到加尔特城的斗技场，蒙丹的险恶嘴脸果然暴露出来，他在斗技场里安排了很多怪物，把凯伊困在斗技场中央。巴克莱特此时也在斗技场里，可是他并不打算帮助凯伊，他认为现在凯伊的名声已经盖过自己这个天命勇士，自己想要得到的东西全都没有得到，因此准备在这里和凯伊一争高下。最后他还承认自己已经杀死了艾琳。凯伊看着巴克莱特，他心里清楚，巴克莱特太过注重名利和面子，已经被这些东西冲昏了头脑，丧失了理智。从小玩到大的伙伴，巴克莱特的个性凯伊能不清楚吗？现在说什么也没用了，凯伊只有抽出自己的宝剑，迎着巴克莱特冲了上去……

一道刺眼的剑光闪过之后，巴克莱特倒下了。只为了“天命勇士”这个称号，他走上了一条不归之路。临死前，巴克莱特对凯伊说道：“你不愧是我的兄弟，你现在果真变得很强大了，原谅我杀了艾琳……”


痛殴山匪

新月城

城桥上的战斗


泰兰堤斯

迪克兰想起蒙丹曾经说过泰兰堤斯城的战况吃紧，要赶快前往救助。于是带领大家从加尔特城山贼老巢旁边的山口来到泰兰堤斯城。在城桥上大家遇到了帝国军队的阻截，看来泰兰堤斯城已经沦陷，一定要尽快冲进城去，救出莫瑞将军和他守护的圣女菲堤亚丝。大家一口气冲到城中的太阳圣堂，帝国将军巴尔正守候在圣堂的大厅里。作为对立的两派，双方没有什么好犹豫的，很快就混战在一起。最后在众人的齐心协力下，终于将巴尔斩于剑下。大家又火速冲上太阳圣堂三楼的祭坛，看到圣女菲堤亚丝和莫瑞安然无恙，这才松了一口气。莫瑞告诉凯伊，芙兰琳女王的魔力好像来源于阿洛伊森林里的一座月神神庙，在那里或许可以找到打败芙兰琳女王的方法。听到这个消息，大家又马不停蹄地向阿洛伊森林进发。

阿洛伊森林位于加尔特城的南方。大家来到森林后，意外地在森林的入口见到了芙兰琳的儿子普拉。大概因为芙兰琳罪孽深重，因果报应，普拉长得奇丑无比，但心地却比他的母亲要好得多。普拉告诉凯伊，月神神庙就在森林深处，只是森林里的妖精不喜欢外人的打扰，让各位小心。在阿洛伊森林正北方座落着月神神庙，可神庙里供奉的不是月神，而是一个恶魔。就在大家万分诧异的时候，突然被神庙里散发出的一股神秘力量传送到了一个奇怪的地方。蓓莉雅环顾一下四周，告诉大家这里好像就是传说中的新月城——月女神居住的地方。新月城中间就是魔神宫殿。大家正准备进入宫殿，突然每个人的头脑中都显现出这样一种景像：一个女人被其他人指认为巫女，要处以火刑，这个女人的女儿向天祷告，希望月神能够出现救下母亲，可是女孩所信奉的月神并没有出现，女孩只能眼睁睁地看着自己的母亲被熊熊烈火烧死。从此这个女孩再也不相信月神的存在，复仇的种子也从这个时候在


与帝国将军卡尔对决

女孩的心里悄悄地埋下。这个女孩，难道就是现在的芙兰琳女王？！

新月城原本是月女神居住的地方，但因为芙兰琳女王的报复，这里已经被恶魔霸占，月女神瑟琳也陷入芙兰琳的诅咒，成为恶魔的奴隶。大家进入宫殿后，果然在宫殿中央见到了一个巨大的恶魔，这个恶魔就是芙兰琳魔力的源泉，而月神显然已经成为一个傀儡，站在恶魔的前面。不过月神还有自己的意志，她现在无法反抗恶魔，但可以用法力将恶魔封印，这样恶魔就无法发挥自己的实力，别人也就可以拥有消灭恶魔的机会。当月神动用自己的全部法力封住恶魔后，剩下的就只能交给凯伊来完成了。恶魔虽被封印，可仍然具有相当强大的实力，而凯伊所拥有的则是必胜的信念。在一场惊天动地的大战之后，恶魔随着一声长啸消失了。这时，新月城里的另外一个天神艾隆告诉凯伊，恶魔还没有被消灭，但已经失去大半力量。只有打倒芙兰琳，才能将月女神救出，彻底消灭恶魔。现在，这里的恶魔暂时由艾隆牵制住，凯伊则要尽快前往芙兰琳的居城贝雅里城，消灭芙兰琳。随后凯伊被艾隆传送回阿洛伊森林。

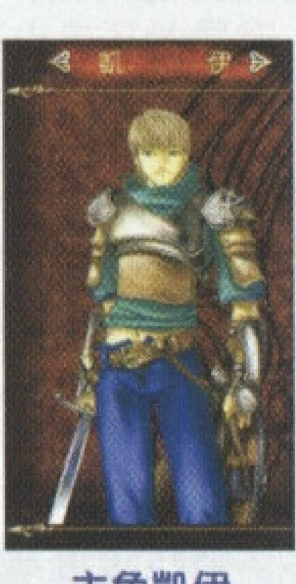
贝雅里

凯伊通过阿洛伊森林东边的一座吊桥来到颓废者森林，穿过森林来到贝雅里城。贝雅里城的城堡座落在一座山丘上，这里已重兵设防，不过这些人远不是能够打败恶魔的凯伊的对手。将城池里的士兵全部消灭后，凯伊率领大家冲进女王盘踞的宫殿。此时，芙兰琳女王就在宫殿中央的王座前等待着凯伊的到来，因为她知道，凯伊迟早会来到这里的。而在凯伊看来，一切灾难的始作俑者就在面前，不是你死就是我亡。他们意识到，恐怕只有这一次机会能够消灭女王了……

大战过后，一切都平静下来。芙兰琳女王还站在王座前，只是她的魔力已经完全消失。这次的战斗，凯伊获胜了！大家都想借此机会除掉芙兰琳，可是芙兰琳的儿子普拉突然出现，护住自己的母亲，他请求大家宽恕自己的母亲。现在凯伊一边面对的是可怜的孩子和已经没有反抗能力的母亲，一边面对的是随同他一路征战过来的伙伴以及死去的朋友和妹妹，他该如何抉择呢？ P


最终决战

游戏中的主角


主角凯伊

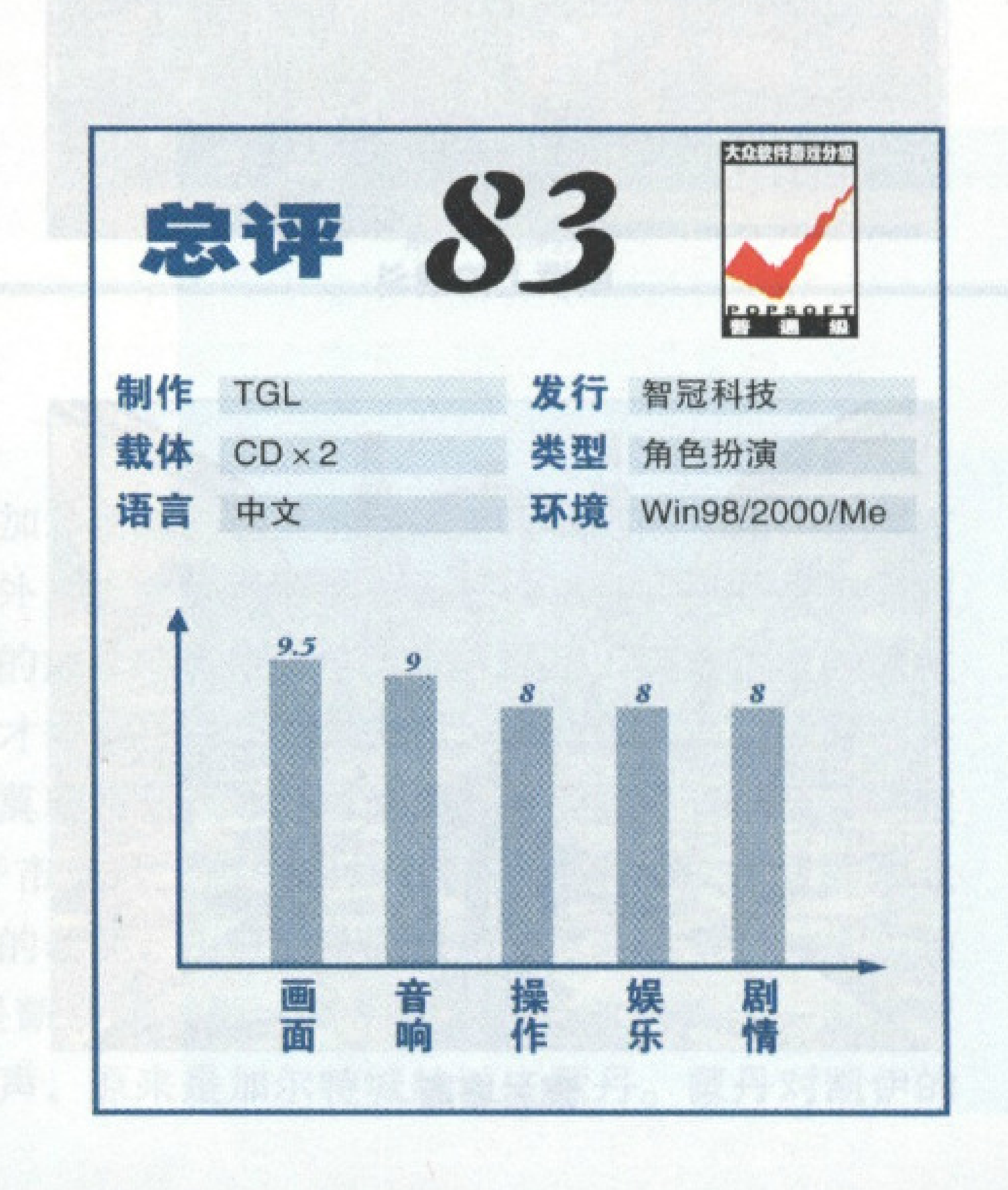

妹妹艾琳


沙漠之虎巴克莱特

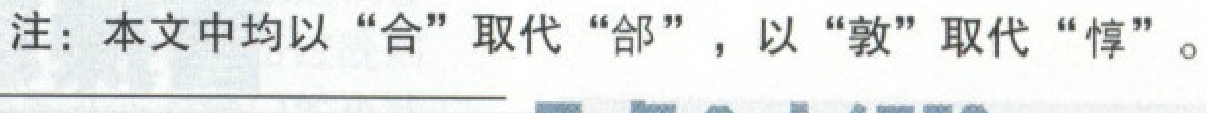

猎鹰之眼迪克兰


弓箭手芭芙


蓓莉雅







■北京 董晖

注：本文中均以“合”取代“部”，以“敦”取代“惇”。

几点个人经验

1.城楼：在《三分天下》中城池的城楼是可以藏人的，把弓箭手放上去，在城门被打破前不会受到任何伤害。所以有些朋友在玩前作《傲世三国》时借商人进城交易，趁机攻击敌人城池的方法就行不通了，如果那样做将蒙受极大损失。

2.最佳战斗组合：找一处要隘，让弩箭手在前，霹雳车、投石车、三弓床弩在后，其他兵种（枪兵、刀兵、斧子兵、金枪兵）在最后。你的武将最好会兵偶（异人武将计的第二项）或化身。把敌人诱来后，如果敌人少的话到不了近前恐怕就都成仁了。如果人多的话就让后列的部队（枪兵、刀兵、斧子兵、金枪兵）冲出来，弩箭手压阵，很容易就能消灭敌人。

3.最佳战法：我在下文曾数次提到诱敌深入之计，其实这也充分说明了电脑AI低得可怜。当你的武将去诱敌时，凡是发现你的敌人都会攻击你（包括霹雳车、三弓床弩、投石车）。此时只要你逃跑，他们就会紧跟不放地攻击你的武将，而且你的武将几乎是他们唯一进攻的目标，真是目中无人！此时让武将马上掉头跑回你的部队后面，敌人会毫不犹豫地追过来，而且不会攻击其他士兵，而你方士兵们（最好诱敌前按最佳的战斗组合排好阵）会一拥而上，很快就将敌人大卸八块！



4.合理应用市镇的办法：《三分天下》和前作一样，占领市镇就可收税，而且税收是除交易外的唯一的金钱收入来源，所以对大局至关重要。但敌人会把你的市镇抢过去，而此时我们或在进行着战争或无力反抗，那如何是好呢？没问题，在你开始占领市镇时税收率随机定为30，当敌人开始进攻你的市镇且你又无力反击时，可以把税率调节到0。敌人是不会调节税率的！他把市镇攻陷后也无利可图。还有一个好处就是因为不用交税，市镇当然发展得特别快。等你腾出手来时再派兵去接管，就等于敌人帮你养镇子了。



5.宝马复制法：在《三分天下》中，你会发现有一种灰白色的宝马体力高达300，比战马还要出色得多，但就是不能随意生产。我在游戏中无意间发现了一种生产白马的方法，大家也可以试一试。在异人的技能中有一项是兵偶，本来人偶除了有本体的技能外是没有任何攻击力的，只是个影子，一般只用于探路或诱敌。不过现在只要你让一个生命垂危的人骑上白马，然后对他使用兵偶计，等兵偶慢慢变得实在后，用弓箭手强制攻击（按住“Ctrl”键用鼠标右键点击）把他射死，就会有可能得到满血的白马，兵偶技能越高，得白马的速度就越快，我就曾复制过二十余匹白马。



曹操篇

第一关　赤壁

此关曹操只有5个弓箭兵，刀兵、枪兵各两名，算上张辽总共只有11人，可是北有周公谨、东有徐盛苦苦相逼，只有及时逃脱才能免于一死。一行人沿河下岸一路向西走，走不多时只见前有一路人马，不觉心中大骇。定睛一看原来是文聘、毛阶前来救驾，曹操大喜。然好景不长，吴军吕蒙、凌统从北面掩杀而来，避无可避只有一战，但还是要以逃生为主。命文聘、张辽带领兵士突围，曹操、毛阶在后，用武将计为士兵、张辽、文聘疗伤，并趁机夺下几匹战马，上马后可谓好处多多！突围后有两条路可选：向西有灰白色宝马一匹，之后向北有甘兴霸埋伏，还会有太史慈、关羽拦路，又无己方接兵，想要走过去几乎不可能；而向北走不远就会遇到徐晃的接应部队，可补充一下兵力，此处又有两条路可选：向东会遇到张合来救援，再一路向北会遇到赵云拦路。战罢赵云向北再向东会遇到李典的援军，从此掉头再向西走会遇到张飞的埋伏，此后还会有关羽。打关羽时不要硬拼，让曹操去见关羽，就会发生著名的“华容道事件”。而后再走到西北角魏军大旗处便过可关。不过若从遇到徐晃处直接向西是最简单的，只要一直向上便可到魏军大旗处了。


华容道关羽义释曹操。

第二关　定关中


渭水之北的大量战马还有云梯、霹雳车！宝马！


夏侯渊来援。

一开始曹操帐下有徐晃、许褚、贾诩三将，贾诩说马匹不足不可与马超交战，应先去渭北劫马。于是曹操倾巢而出开往渭北，此时不必担心马超劫营。大军出后营门向西北进发，让弓兵、弩兵在前，斧兵、刀兵策应。当到达地图中央马超大营时应该损失不会很大，当然还要注意用武将计补血。先不要急于进攻，在马超大营门口东侧有一块空地可用来休息，没人会来打扰。部队休整好后，再突入马超大营。战斗中要尽力保住武将。当拿下大营后，我军也损失大半，再休整一下继续向东，不久会有一群敌人的金枪兵出现，战斗力极强。我军一定要先集结好部队，再让武将、兵士奋力出击，弩兵在后掩护，文官和曹操用武将计补血，一战之后终于在栅栏里找到了马匹。命刚刚来援的曹洪、夏侯渊、曹仁带兵来取（其实如果刚开始时你就探一下黑幕的话，他们就在那里，不过没有战马的金枪兵实在不好使）。其中有一匹灰白色的宝马，还有四架霹雳车和两架云梯，当然一并取回。兵贵神速，大军回营后，就要做出下一步决定了，是先打马超大营，还是先打潼关城？马超大营防卫森严绵延数里，断不可贸然攻之！所谓釜底抽薪，不如先攻潼关城断马超兵源、粮草。而我军也可补充军力。把手下兵马分为4路，每路应在15人左右。冲入潼关，将城前两座小营一举拿下，再令霹雳车攻打城门，城门被打烂后城楼中的弓弩兵再无藏身之处，我军便可突入城内！但记住要留一路部队和霹雳车在城外应付城外马超大营的援军，尽量不要毁坏城内设施，不要伤害农民，进城的3路军队要直奔州府（州府在正对城门偏左位置），因为只要攻下州府潼关，城中的设施和农民就是囊中之物了！攻下州府后，一面命农民修理州府和城门，一面肃清城内余寇。此时马超也不会再派兵增援，而曹操的任务便是要恢复生产。当你觉得自己够强大时便可出城消灭马超了。

第三关　平汉中

此关是曹操所有任务中最难的一关，开始时要救出被困于地图东北方的程昱（仲德），而曹操手下武将有夏侯渊、夏侯敦、曹洪、曹仁、张合、徐晃、许诸、贾诩，除部队外还有4架云梯、两个孔明灯、两辆三弓床弩和3辆投石车。将部队按原本所在位置分为10路（4架云梯、两个孔明灯、两辆三弓床弩及3辆投石车分为一路），命队中有弩箭手的许诸出兵去救程昱；同时把曹操和贾诩手下的弩箭手和三弓床弩、投石车全部调集到营门两翼，谨防张鲁来犯；另外再调一只战斗力强的部队（比如张合部）准备去接应许诸军。许诸军在去营救程昱的路上不会遇到太大阻力，只要注意弩箭手与金枪兵的前后配合就可顺利救出仲德。

程昱告诉曹操东南方有一座祭坛，若占领下来对战斗十分有利。与此同时预料张鲁也兵分两路，一路直取我方大营，一路紧逼许诸军，被我军全歼（其实此时张鲁紧逼许诸军的一支部队光凭许诸军完全可以击退，只不过一定要把握机会主动出击，因为若出击过早，前后士兵差距太大则无法配合；反之若出击过晚则因地理环境问题，弩箭手几乎不能发挥作用）。此后派出大军从正对营门的小路一直向东南方挺进，大队人马之前应派出两个侦察兵，发现敌人大营后，大部队马上找到一个可以抑制敌军的隘口，弓弩兵在最前，投石车和三弓床弩在其后，金枪兵策应。安排好队列后先派一队金枪兵保护程昱到东南方的祭坛，程昱会祭起武将计“飓风”杀死大量敌兵。紧接着派一员武将去诱敌深入，当武将碰见敌人后马上撤退，敌军会一路跟过来，而我军等待多时的弓弩手会一举歼灭他们。以此类推，只要不停地引诱敌人，就可不费一兵一卒消灭营中敌军。灭了东南张鲁大营后，来到南郑城下，此时有两种选择：一是继续北攻拿下张鲁北面大营，二是直接攻击南郑城。根据以往的经验还是选择后者为好。不过张鲁军可不是马超军，攻打南郑之前一定要把北方大营离我们近的部队引出来消灭掉，免得他们来捣乱。接下来便可猛攻南郑了，主要用投石车、三弓床弩，实在不行就用士兵冲，直到打开城门为止！而后我军直捣州府，拿下了南郑就等于取得了胜利，剩下的我就不用多说了。


程昱在祭坛做法。

第四关 守合肥


救回农民。

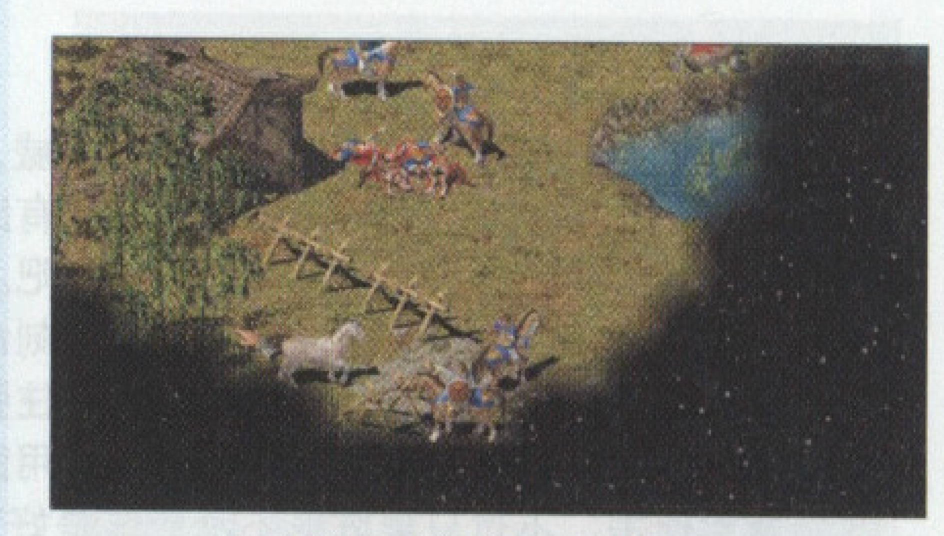
开始时我方有张辽、李典、乐进3将，城中一个农民也没有，原来都被孙权看押在地图中部靠东南的位置。乐进进言可由水路进发，攻其不备，救回被禁的农民。马上命5名弓弩尽数上城防守，再命李典或乐进统兵10名出城，在城东边的小桥旁停着两只草船，令士兵上船沿河南下。注意，在船行驶时要远离东岸，那边有东吴的弓箭手。很轻易便可救出8名农民，与此同时合肥城我方守军应已打退了孙权军的第一次围攻。带领农民上船回到城中，之后就要大搞生产了，所谓“要致富，先砍树”——命农民先砍树，然后开矿、建屋、发展人口，搞活经济。在初期重点发展弓兵营和兵器坊，生产弓兵和投石车，以巩固防守。还有就是占领城外的村镇，增加黄金收入。在城东桥那边的村庄有几个弓箭手在看守，可轻松拿下。之后不用我细说了，攒足兵力冲吧！

第五关 濡须口

一开始，曹操、贾诩、程昱在居巢城中商议战事，忽闻一队孙权粮车从东南经过。曹操大喜，欲劫粮车以挫孙权锐气。城外大营中共有庞德、徐晃、曹仁、李典、乐进、夏侯敦六支部队，速命其中庞德、徐晃两部从小路向南进发，其余人马放弃大营回居巢城中。庞德、徐晃两支部队从小路出发，不计死伤，不要理会山上的弓箭手，只要赶在孙权的粮车进入濡须城前毁掉便是胜利！毁掉孙权粮车之后孙权会疯狂进攻我城，为了抑制孙权军的进攻势头，缓解我城门的压力，命令刚刚成功毁掉孙权粮车的庞德、徐晃部绕到孙权大营之后攻击孙权部队。此时，你会发现在孙权后营门外敌将潘璋在那里傻乎乎的戳着，集中兵力只打他一个，不要理会旁边的士兵！等干掉潘璋后，孙权的右侧大营见主将已亡竟全部归顺我方！从此敌人优势尽失，此时我方也要开始生产备战了，在居巢城的北方便有一座村庄，东边绕过河偏南还有一个村庄。当兵力足够后，仍旧从东南小路进击，绕过孙权大营直攻濡须城，可一举破之（濡须城北、东各有一个村庄）。之后稍做休整，两城发兵直击孙权大营（当然还是使诱敌之计），便可全胜！

第六关 守樊城

一上来便是曹仁在樊城被围，需一将突围而出向魏王求援，吕常自告奋勇愿闯营突围。接下来先发展一下城内的生产，巩固城防，派兵出城肃清樊城内的关羽军，并夺宝马一匹赠与吕常，再派兵占村庄。当有一定兵力后送吕常出城，目标是到达地图西北角的魏国大旗下，不计死伤，只要吕常平安到达便可。建议从河下面走较为安全。吕常出城后，继续生产、防守，等待援军。这关总的来说并不太难，值得注意的是守城时在城门东边关羽会用飞鸢进攻，要提前布置一定的兵力应付。


夺下这匹宝马给吕常突围用。



誓死守樊城。

第七关　战关羽

徐晃带领吕建、徐商二将欲至樊城助曹仁解关羽之围，但切不可直闯关羽大营。全军弃营而出，从地图西方小路向东北方迂回前进，可把损伤降到最低，中途可占领一二村庄（刚出大营向西有一村庄，到达樊城后向东有一村庄），以资战用。此一战不可心急，要稳扎稳打，敌人大概有七百余人，不易对付。当有一定兵力后出城迎敌，攻击关羽大营，至于方法还是不变的——诱敌深入。在地图中央有偃城防守，并不严密，可很快占领，不但切断了关羽的粮草，我方也有了补充兵源休养生息的地方。不久，当我军出城再战之时，便是武圣关羽败走麦城之刻！曹操任务也就到此结束了。

孙权篇

第一关　夷陵城

此关是练习关，非常容易。周泰自告奋勇去救甘宁，刚出营门就有斧子兵、金枪兵、弩兵各3名毛遂自荐跟随周泰（想是活得不耐烦了，呵呵）。夷陵城在地图中间靠西一点的地方，周泰只需一路向上，在第三个有木头栅栏的路口向西去便可看到。在夷陵城外干掉一座曹军的军营后直接进城（如果打不过，只要冲进城就可以了），周瑜带领救兵赶回。此时周瑜只要按照周泰刚才行军的方法，进入夷陵城后就可过关。但要注意在城中会遭到曹仁的一次进攻。另外，如果你想只用周泰而大获全胜，地图西边有一队金枪兵在听候调遣，把他们找出来就好了。



周泰自告奋勇救夷陵。

第二关　取皖城

此关开始时孙权带领大队人马在地图东南，但从此通向皖城的道路是一条弯弯曲曲的沿山小道，山上尽是曹军的弓弩手，稍一靠近便是劈头盖脸一阵乱射，看着都眼晕，更不要说行军了！好在甘宁带领本部人马到了西南角（不知他怎么过去的，飞吗），不管怎样毕竟是一线生机！让甘宁部队沿路用投石车和弩兵相互配合打掉山上的曹军，并消灭皖城周围驻防之敌军（一队弓箭手），为大队人马扫清道路。孙权一路马上出击，命董袭率本部弓箭手（此处是按开始武将与兵种位置，你也可命其他武将率领）配合武将技共同消灭残余曹兵，直抵皖城与甘宁会合。进入皖城切不可轻举妄动！先排好阵形，用诱敌之计消灭曹军在桥头的布防（很多的投石车与弓弩手）。占领桥头之后，也不可正面攻打城门，那里是地狱。尽量离城门远一点，找一处敌人防御较弱的城墙，用剩余的投石车肃清城上守军。之后架上云梯，命弓箭手登城居高临下消灭附近的威胁。现在，大军登城！一定不要恋战，直奔地图中央偏东的州府，全力拿下过关！

通往皖城的小道之上乱箭如蝗（火弩）。

第三关　逍遥津

开始时甘宁和吕蒙还在对李典耀武扬威，突然张辽、乐进不知从哪杀出来破坏了大家的兴致，竟然还把孙权包围在东边的一个小山崖上。好在本关众将等级都很高，有武将计可使。当场景结束后先暂停，分配武将技。让甘宁用“天甲”，吕蒙用“激励（点数加到最高）”。好了！让他们打去吧。本关最重要的过关条件是孙权必须存活。由于张辽、乐进很快就会进攻孙权，而甘宁和吕蒙被李典纠缠不得回救，所以要立刻命保护孙权的部队利用有限的时间摆好阵形，众士兵在前迎敌，弓箭兵在后射冷箭，武将在最后用武将技，这样应该可以抵挡住张辽、乐进。吕蒙、甘宁此时也把李典杀得片甲不留。两军会合（让孙权去找吕、甘二将），大队不可急行，要保持阵形，多用武将技。一路向西、向下、再向东，对于路上敌兵随遇随灭，在第一个山谷口附近会遇到曹军伏击，不过只要阵形不乱应该是好对付的。另外还会遇到5个前来接应的金枪兵。接下来就要面对敌人的猛攻了，让众将士迎敌前往，而孙权当然是逃命要紧啦！到地图西北角过桥，吴军大旗处过关。

第四关 百骑劫魏营

此关难度极大！当年甘宁立功，是有很多人性因素在里面的，比如恐惧等，而游戏中却无法体现出这些因素，只是凭空增加难度罢了！不管怎么说，关还是要过的。书归正传，本关开始时傻甘宁不知是否武侠小说看多了，非要带那么几个部下去曹军大营杀曹操。不过万事要从小做起，先不要杀曹操了，杀杀散兵游勇练练级吧。如果散兵游勇不够，那就去曹操大营门口贱招吧，只是不要太过，招出的敌军太多就不好了。当我们的甘大侠练成了绝世武功“气盾”后（至少应练成气盾），就可以拽一下了！摆好阵形，让金枪兵在前诱敌或打投石车等三大件，弓弩兵按惯例在后头放冷箭，而甘大侠猫在最后为大家补气盾。游戏提示中说曹操的中军大帐在北方，真是害人不浅，我枉死了多少次才搞明白，原来曹操的中军大帐在东北角上。入营后一直向北杀，直到冲出大营再向东，会有补血辎重、骏马若干，有时间就换上吧，但是要快！再向东会发现一座独立于大营的小营，好了，曹军大旗就在这里！打掉之后，原路返回。孙权会在营中等你，说一堆诸如“将军此去，足使老贼惊骇。非孤相舍，正欲观卿胆耳”的风凉话。过关！



此处有马可以换。

第五关 濡须口

如果曾经打过曹操任务，你就会觉得这关看上去很熟，没错！本关的地图与曹操任务第五关是一样的。那好，首先我们占了地利。因为城外的营盘不足以防御，而敌人一定会趁虚而入，那样我方将损失惨重。于是决定马上放弃此营，命守军全数撤回城中协助防守。果不其然，我军刚刚撤回，曹军大将许褚就率大批人马（斧头兵、弩兵和投石车）从东边小路前来偷袭濡须。而我军此时力量集中，就算你是曹军上将虎痴也难免要丧生于这小小的濡须城下！现在城中要马上开始发展经济、训练部队，在西北方还有很多战马，可以抢过来。此后不长记性的曹军还会不断派遣军队骚扰濡须，结果当然不会比虎痴好到那里。我军一直忍而不发，当等到曹军渐渐停止进攻后，就该轮到我军大发神威了。此时我军已拥有大量攻城武器及弩兵、金枪兵，士气正胜。于是留少数部队守城，其余人马尽数出征。为避免我江东子弟的伤亡，我军从东方小路偷袭曹军居巢城。此时居巢城中已无有效抵抗力量，只有城外的曹仁还能唬人。强弩之末，势不能穿鲁缟也！杀吧，然后攻城，很容易的。最后，按要求肃清敌军，试问丧家之犬又何足虑哉？



营中全部人马撤回城中协助防守。

第六关 走麦城

继甘宁之后，这关里关羽又开始犯傻了。明明兵精粮足，却偏偏一门心思要跑路，真搞不明白这位武圣是怎么捉摸的。刚开始我军就在麦城里，要赶紧撤走。因为马上麦城中会派出一支由金枪兵、弩手组成的队伍，就算我军阵法得当也只能勉强打个平手，还是撤出来到半路上找个要隘关口打伏击战来得有把握。加上本关可作为伏击点的狭路很多，我又不是关羽、甘宁，当然不会在明里和蜀军真刀真枪干了。关羽不会马上逃出城来，而是让部队先行突围（果然是义比天高）。不过一路上尽是我军打伏击的好地方，自然突围就变成了送死。在南边小路的一次拦截战中突然发现一个文官打扮的人，仔细一看原来是赵累，哈哈！想浑水摸鱼？当然杀无赦！不久我军又在中间小路上发现了企图逃跑的关平，当然是杀之而后快了。现在只差关羽了，一定是要从最北边的小路逃跑！马上带兵赶过去守着路口，果然没一会儿功夫就见关羽隐藏在一队骑兵之中跑了过来，嗨！关羽乃仁义之人，我当真不忍杀之，不过各为其主事出无奈，还是一个字——杀！

第七关 猇亭之战

本关由两块大陆组成，中间一条大河横亘南北，应该是长江吧？孙桓被蜀军围困在江西夷道城中。江东有我军大营，陆逊和众将正在营中议事，决定先不救夷道城，说得好听，大主意还是我来拿。于是命令陆逊营中所有部队集结在岸边，之后大力发展夷道城的生产与防御体系（投石车）。好在蜀军只是想起来才打一次，而且并不全力进攻，所以我夷道城可以平平稳稳地发展。当有一定实力后赶紧建一座船厂制造战船，在陆逊军被刘备消灭前尽快接回城。之后只管专心发展经济、军事。待到兵强马壮时，派楼船运送人马直接到夷陵城，打下州府，占领夷陵。至此刘备可算叫天天不应，叫地地不灵了，毫无兵力补充，只要慢慢蚕食，便可大功告成。至此孙权的任务也就算功德圆满了！



尽快从夷道城派战船接应陆逊等将，不然……

刘备篇

第一关　南征四郡


云梯攻零陵。

本关中金旋、韩玄、刘度、赵范四人分别占领着武陵、长沙、零陵、桂阳四郡，我军任务就是夺下这四郡。开始后刘备马上率一队人马出城接应诸葛亮。出城干掉一批敌军，过木桥就看见诸葛亮在那里傻乎乎地站着，并说赵云就藏在送给武陵太守金旋的礼品车中。当礼品车到金旋面前时，赵云就会刺死金旋，一举夺下武陵，并招降武陵驻军。此时诸葛亮又建议我军马上进取零陵城，零陵城几乎毫无防务，只派一小队枪兵用云梯强行登城便可占领。之后刘备亲率一路人马攻往桂阳，过桥时遇到桂阳郡守赵范帐下大将陈应拦在桥头。刘备听从诸葛亮之计招降了陈应，还一并收编了几辆投石车，真是如虎添翼！有了陈应做向导，桂阳一举而破。只剩一座长沙城了，却不好对付，名将黄忠把守着入口，兵力甚强。刘备正在和诸葛亮等人商议时，忽见关羽带领一队金枪兵疾驰而来，原来是要请战。哈哈！正合我意。黄忠勇猛无敌，若非云长断难取胜！此时优势在我，越是如此越要谨慎。不妨先慢慢发展一段，再出兵攻下长沙。

第二关　涪水关

刚开始魏延与蜀将陈容对垒，并用化身技（魏延会吗）杀之！敌军一见主将被斩，四散奔逃。前面便是涪水关，敌人防卫森严。不过也好办，只要让投石车迂回作战（微操作），便可将关内守卫敌兵及投石车一一消灭掉。虽然夺下了涪水关，但并不要急于攻城，派投石车到涪水城西面消灭一队敌兵和投石车，再派兵向东南走（一定要急行军）。突然发现几个想开溜的斧头兵，追上去一看，原来他们要砍死一群战马，这还了得！马上消灭他们，于是抢到了一群黑色战马。换马后继续沿路走。天哪！竟发现有一队敌人在拆4辆霹雳车，这不是暴殄天物吗？冲上去杀掉他们！夺到4辆霹雳车，我军便多了数成胜算。派兵干掉涪水城外的巡逻兵，用霹雳车敲开城门，大军涌入涪水城，占领州府。过关！


刘备问计于庞统。

第三关　自领益州


大营外敌人的进攻小路。

游戏刚刚开始，真不知道冷苞是从哪里蹦出来的。马上派现有的弓兵进驻城楼，简简单单地消灭了冷苞。再命城外大营的弓兵都到营寨左边集结，此处是敌人进攻城池的必经之地，而且不用担心敌人会攻击大营，只要有敌人通过就毫不留情地射杀，敌人只会义无反顾地做你的活靶子。只是注意对面敌营中不时会有一两个天神鸢带着兵飞过来，把我军中的枪兵调到营寨下方，等敌人飞过来围住打就行了。城中要大力发展，等兵精粮足便可率军出击。敌人营中会有一定数量的高级兵种，但我们是人海战术，更何况也有高级兵。穿过敌营到绵竹城下，用刚刚生产的投石车敲开城门，轻易拿下绵竹。这时诸葛亮率赵云、张飞众将带领大批援兵自荆州助战而来，合兵一路直取雒城。雒城的防守虽比绵竹好很多，不过在我大军压境之下又能如何？我军一路披荆斩棘攻到雒城州府时，忽闻张翼、卓膺率领两队金枪兵前来救援，不用理他们，等他们赶到时，黄花菜都凉了。

第四关　葭萌关

一开始命城里的弓兵到城外守住葭萌关，之后马上开始发展城市造民居。等到农民数量增多后，命几个农民出城到关口修理被打坏的关卡。关隘的防御力很低，一定要随时注意修理，若丢了葭萌关，想守住城池几乎是不可能的。这时城里还要加紧建设，争取早日造出投石车，这样葭萌关的防守就轻松多了。一会儿刘备带领魏延、张飞率援军赶到。张飞请命去袭击马超的辎重，如果去的话，可让张飞多多升级，但到底如何就看你的打算了。在城中尽快发展出足够的兵力，大军出营直杀马超大营就好了！

第五关　宕渠山

本关资源少得可怜，很难有什么发展，而张合却带领大队人马时刻威胁着巴西。不得已只好把目光伸到城外，在巴西城的南边就有一大片树林。为了生存，魏延马上率城内所有人马出城占领树林。出城后命攻弩手登上山崖，此关敌人要想来攻城或占领山林，山崖下的小路是唯一的通路。准备停当后就等敌人来犯。占领了树林就等于拥有了无数兵士，城中开始大力发展生产和军事。等人马够用后，就可一举荡平张合。

第六关　定军山

小心了，这又是一个变态关！一开始黄忠用了三盏孔明灯，探察夏侯渊大营情况，结果发现有一队斧头兵向我大营而来。马上命所有弓弩兵聚集在第二道栅栏后，等斧头兵冲过来一阵箭雨便灰飞烟灭。此时最好让黄忠、法正和陈式三员战将出营打打散兵游勇，把级别练得高一些。通过孔明灯的侦察发现夏侯渊大营强得匪夷所思，弩兵、霹雳车、投石车、三弓床弩不计其数，看来还是避重就轻吧。全军出动，出营门向左再向上，就见到了敌将杜袭的大营。摆好阵形，让弓弩手在前，投石车在后，小心进入敌人营寨，自动索敌的投石车可以诱出敌人，弓弩手再射杀之，法正在后补血。慢慢来不要着急，步步为营。当消灭杜袭后，夏侯渊大怒，亲自提兵来战。我军若阵形稳固，再加上敌人营寨之险，定可在此时全歼来敌并斩杀夏侯渊。之后派人砍断杜袭营里的大旗。举兵从大营后门杀出，过桥，一场恶战之后在地图东北角找到几辆霹雳车和弩车，下面的问题就是如何砍断夏侯渊营里的大旗了。可是夏侯渊大营的防务固若金汤，只能用老办法，步步为营，大用诱敌之计，当大军推进到霹雳车可以攻击曹军大旗的距离时命投石车将其打掉，过关！


恐怖的夏侯渊大营。


刘备论曹操。

第七关　取汉中

一开始，命令我军城外大营所有弓箭兵分别驻扎在栅栏边，派其他兵种到后面协防，再命令城内的弓箭兵全数增援前营。而城中要尽快开始发展，尽量早地造出投石车，以应付曹军进攻。当我军顶住曹军数轮进攻后，又积蓄了一定的力量时就发兵攻魏。然而魏营依照兵法而造，前后左右相互呼应，攻一则动百，实在难打。不过好在我军后方稳定，兵源充足。再加之不急不躁，阵形不乱，尚可与之周旋。此仗可谓艰苦卓绝（是功夫活），一定要把诱敌之计发挥得淋漓尽致。当全歼魏营大军后，便挥师直指南郑，南郑一破，大功告成！至此，《傲世三国——三分天下》的任务也大功告成了！



对《三分天下》的几点个人意见

1.《三分天下》作为《傲世三国》二代产品似乎显单薄一些，突破和改良之处并不多，问题也没有太大改观。比如在士兵行进上，稀稀散散的士兵作战时力量怎么能有效统一？讲究兵法的中国人部队怎么能如此涣散地作战呢？更不用谈什么阵法了，这比起《帝国时代》的差距可真不是一星半点！

2.《三分天下》此次推崇的卖点之一是增加了武将的能力，可以一敌十，实际上并非如此！要真做到以一敌十并非不可能，只是需要升级，可是这关费尽全力的升级一个武将，下一关就全没了，还不如把武将当高级士兵用呢！不过到了战网上或和朋友交手时，武将就会起到至关重要的作用，比如“地火”就很好使！

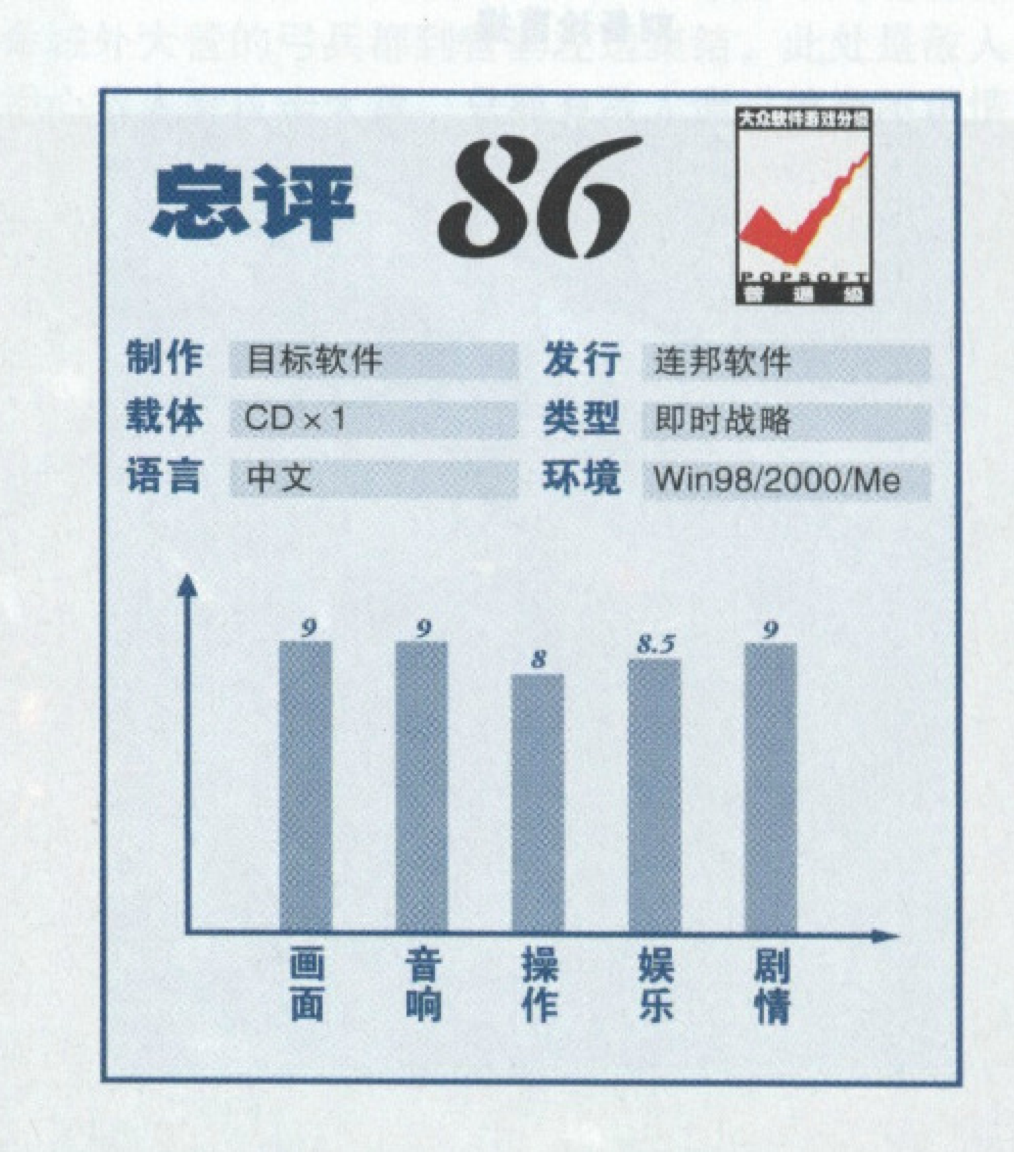
3.再有就是没有做到各个兵种的平衡，且过于单一。《三分天下》里最好使的恐怕就是弓弩手。若大批弓弩手和一队金枪兵合用，除了攻城外几乎战无不胜。其实，若只是一大批弓弩手，要想用别的兵种消灭掉也要付出几倍的代价。

4.《三分天下》这款游戏是把整个三国时代中的一个重要历史阶段用即时战略的方式表现出来，那么，为什么目标软件不能把整个三国时代完完整整地用即时战略的方式表现出来呢？借鉴一下光荣的三国系列，给玩家更大的自由度，比如自创君主等。

5.黑幕一定要有吗？为什么探开后过一会儿又要恢复？连自己的城池都要有黑幕吗（为什么不向《帝国时代》学点好的东西）？不过话说回来，《三分天下》无论从音效、画面、可玩性及界面的友好程度上，在国产即时战略游戏中仍是首屈一指的产品。只是作为一个关心国产游戏的老玩家，不得不提高对国产游戏的要求。支持国货的购买只是一时的冲动，至于能否一直对国货保持这种冲动，恐怕看的就不是玩家的热情，而是游戏工作者自己了。 P







制作	目标软件	发行	连邦软件
载体	CD×1	类型	即时战略
语言	中文	环境	Win98/2000/Me



日本战国 历史与游戏

■北京 赤军

在日本的历史上，战国时代可谓是风起云涌、群雄纷争，同中国的三国时期一样，以日本战国时代为背景的游戏，包括SLG（策略）、RPG（角色扮演），甚至TAB（桌棋），满坑满谷，数量之巨，非常惊人。著名电影导演黑泽明的作品《影子武士》、《乱》等也以电影文艺作品的表现形式从另一个侧面反映了这一时期。在许多玩家的心目中，似乎有过一种偏颇的认识——认为日本历史发展较短（其实从中国汉代有记载的邪马台国开始计算，也已有两千年之久），因此游戏制作人只好把同一题材反复炒作。其实因为这一时代确实有其独具魅力之处——时至今日，连欧美的游戏制作人也将目光投向了日本的战国时代，《幕府将军》之后又有《武田信玄》，或者是近期推出的《暗黑武士》，这些不就是最好的证明吗?

历史上一般把1467年的应仁之乱作为日本战国时代的开端，而将1568年织田信长征服京都作为其终结。但因为战乱实际上并未结束，作为游戏背景，往往将其后的“安土·桃山时代”（织田信长和丰臣秀吉统治的时代）也包括进去，将其终结延续到“元和偃武”（1615年，大坂夏之阵，德川家康最终灭亡丰臣氏，统一了整个日本）。

这一时代是日本历史上空前混乱的时代，室町幕府将军丧失权柄（天皇只是国家象征，实权早就转移到幕府手里了，幕府将军足利义满就曾用“日本国王源道义”的名称向明朝纳贡），各地豪强纷起，征战不休。战国时代被称为“下克上”的时代，所谓“下克上”，指大名（地方封建主）攻击幕府将军、大名的家臣攻击大名、家臣的陪臣攻击主家，同时各种形式的“一揆”（指暴动，包括地方小封建主发动的“国人一揆”、农民发动的“土一揆”、城市手工业者和商人发动的“町一揆”，以及佛教一向宗煽动的“一向一揆”等）也风起云涌……日本疆域不过相当于中国一个中等省份大小，划分为60余“国”（地方行政单位），每国都不过中国一个县大，但每国平均同时存在近百座城堡、数十个互不统属的势力！古往今来，乱世很多，如此纵横捭阖的还很少见……

就是这样一个历史时期，吸引了无数游戏玩家，也许因为这一时代最具备适合用游戏形式表现出来的不可抗拒的魅力吧。



表现著名的关原大战的彩绘屏风，高近1米6，长近4米。

人物的代入感

文艺作品的代入感用以拉近作品内容与观赏者自身间的距离，代入感在游戏中属于我们常说的“友好性”的重要组成部分。勿庸置疑，日本战国历史题材的游戏全靠它凸显了那个时代许多使人热血沸腾的英雄形象，给玩家以较高的代入感，才会受到广泛的欢迎。

战国时代的日本，因其特殊的地理和行政构造，使得各方

势力分分合合，长时间不能产生牢固统治较广大地域的霸主。当时许多武将往往在他征战沙场的毕生中，可以纵横无敌、保证英名不堕，其家业也要到第二代或者第三代时才被无能的继承人或是急剧变化的形势所毁掉。再加之日本没有中国式官修断代史的传统，私史和地方史却四处泛滥，使得许多武将在着意吹捧其家族的史料记载中简直变成了无所不能的完人。这些人物的魅力之大也许并不罕见，但如此众多拥有巨大魅力的人物都聚集在同一时代、共存于100多年中，却绝无仅有。

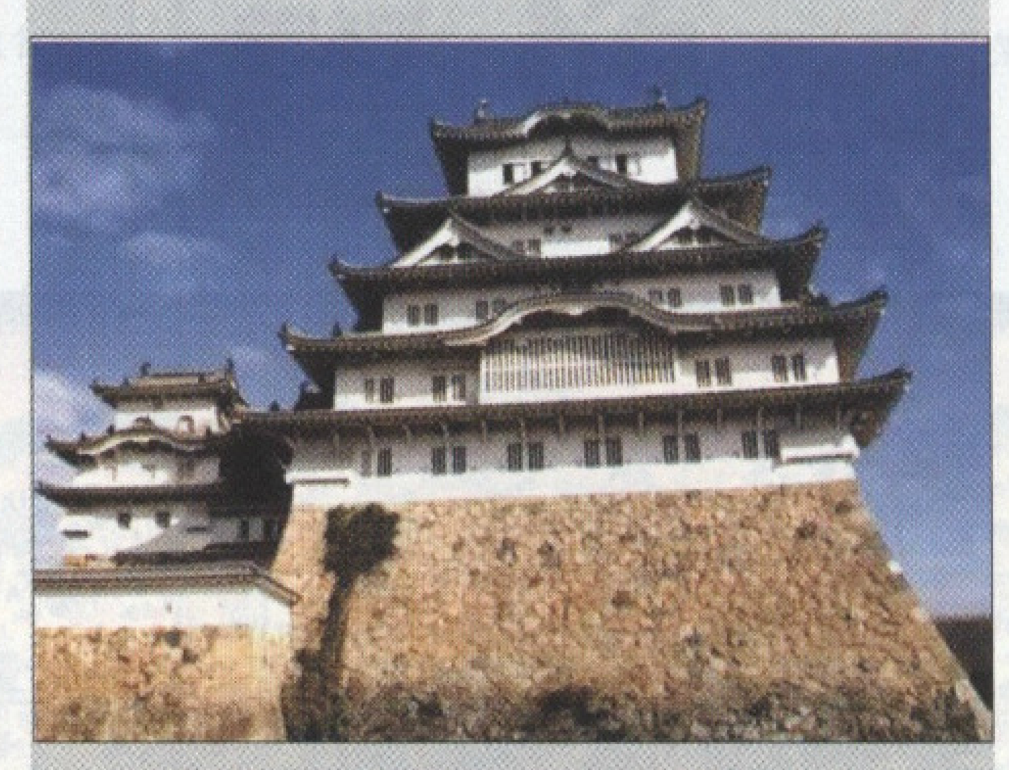
“甲斐之虎”武田信玄、“越后之龙”或称“北陆的守护神”上杉谦信、“东海道第一强弓”今川义元、“濑户内的智将”毛利元就、“独眼龙”伊达政宗之流，实际上奋斗一辈子也不过最多占领五六个“国”，可以拉起两三万常备兵而已。“乱世的风云儿”或称“第六天魔王”织田信长，被自己的部将明智光秀杀死前，不过才统一了1/3个日本。他的继承人“第一出世头”丰臣秀吉虽然表面上统一全日本，政权却极不稳固，死后不到20年就被“神君”德川家康杀得绝后。德川家康建立起最中央集权的幕府——江户幕府，到了近代，还是被长州、萨摩等地方势力联合推翻了。深入研究这些所谓英雄人物在世界历史中的价值，不过如此而已，但日本人实在善于宣传和吹捧，光这些英雄人物的外号端出来就够使人热血沸腾了。中国历史上多有统军十万甚至数十万、上百万的大将，却没有文艺作品（包括文学和影视剧，当然更包括游戏）能够很好地体现其丰功伟业，实在是可惜……

最著名的战国游戏——KOEI的《信长的野望》系列，最初是以织田信长及其事业存在期为背景的SLG，也因此时间跨度不过占了整个战国时代的1/3。从第6代《天翔记》开始，才尝试将游戏表现年代跨度增大。虽然这条道路许多同类型同题材的游戏也都想到了，并且沿此方向前进，但是能将游戏背景时间提前到战国早中期（15世纪后半叶到16世纪上半叶）的还是独此一家。虽然“半将军”细川政元、“后北条之祖”北条早云还未能登场（最新的《岚世记》加强版，连早云都作为奖励角色出现了），但“阴阳一太守”尼子经久、“尾张之虎”织田信秀、“奥州探题”伊达植宗等同类型同题材游戏很少表现的人物终于得以登场。KOEI的后几代《信长的野望》，人物多附有简单传记，使不是很了解当时历史、不是很熟悉人物的玩家都能够找到自己心仪的武将，可获得相当的代入感。它的另一部系列作《三国志》也是这样干的，而中国自己出品的三国游戏倒不注重这点，真是可叹啊可叹。

另外两部重要的战国游戏——SYSTEMSOFT的《天下统一》系列和WOLFTEAM的《斩》系列，对人物的刻画相比KOEI就要逊色很多了——这也是KOEI游戏最得人心的重要因素。但它们也各有所长，《天下统一》系列的登场人物最多，并且机器还会随机产生新的人物，不会像《信长的野望》系列，拖得时间久一些就能把敌方强将全都耗死（称为“寿命战法”）。对于人物参数的设置虽然比较简单，并且只有能力参数而没有性格参数，但感觉比《信长的野望》一款更比一款复杂的能力参数设置要合理和明了得多。《斩》最成功的第三代作品则给了玩家自定义武将的最大自由，包括设定3代武将、拼搭头像、绘制家纹等，这样的自由度，《信长的野望》系列要到《岚世记》加强版才提供给玩家。


PS2上的《决战》，恐怕是光荣公司制作的最好的一款战国游戏了。


《太阁Ⅳ》唯美的华丽风格，令人惊叹不已。


丰臣秀吉在夺取天下前的主城姬路，恐怕是目前保存最完好的古城天守遗址。

体制的复杂度

也许有些朋友认为社会体制对游戏并没有什么影响，那可是大错特错了。如果不考究时代背景的社会体制，制作出来的战略游戏就容易堕入窠臼，千篇一律。KOEI《信长的野望》早期几代就有这个毛病，结果和它的《三国志》系列相比，感觉除去人物姓名不同，其它并没有多大区别。在不考虑体制的情况下，只要改变人物姓名和头像，则全世界各地的古代史都可以套在同一个模子里面——现在很多垃圾国产历史战略游戏就是这样做的，结果无论秦末、三国、隋唐还是明清，做出来都大同小异，使玩家倒足了胃口。

其实日本战国时代的社会体制非常复杂，兼有东西方中世纪的特色，这也是它吸引人的一大重点。本身，封建领主制度的基本架构和西方很相近，但受中华文化的影响，忠诚的理念在社会道德中占有很重要的地位。西方的领主制多是靠契约维系，而日本则靠契约和社会道德双重维系。中国的士大夫，其忠诚心是唯一献给君主或者国家的，而日本战国时代的武士，忠诚心却仅仅献给其上级武将。

室町幕府对日本的统一本身就很松散，它分封或被迫承认许多地方豪强相当大的自治权力。而到了战国时代，那些纵横捭阖的英雄人物，出身迥然不同，使得各地的军事、行政和经济结构大相径庭，非常多样化。比如从旧有守护（中央委派的地方行政官）成长为战国大名的武田氏、从幕府高门（中央政府高级官员）成长为战国大名的细川氏、从守护代（守护委派的代理人）成长为战国大名的长尾氏、从家臣成长为战国大名的三好氏、从地方豪族成长为大名的浅井氏、从素浪人（无主的流浪武士）成长为大名的北条氏……等。

毛利元就把自己麾下的武将家族划分为许多类别，包括一门众（亲族）、谱代众（世代家臣）、外样众（降伏的势力）和国众（地方豪族）等，他对这些不同成分家族的运用和调动手法都不同。对此，《信长的野望》系列一直未能有很好的体现，而《天下统一》从2代开始就明确地划分谱代、从属势力和臣从势力，做得相对要好很多。

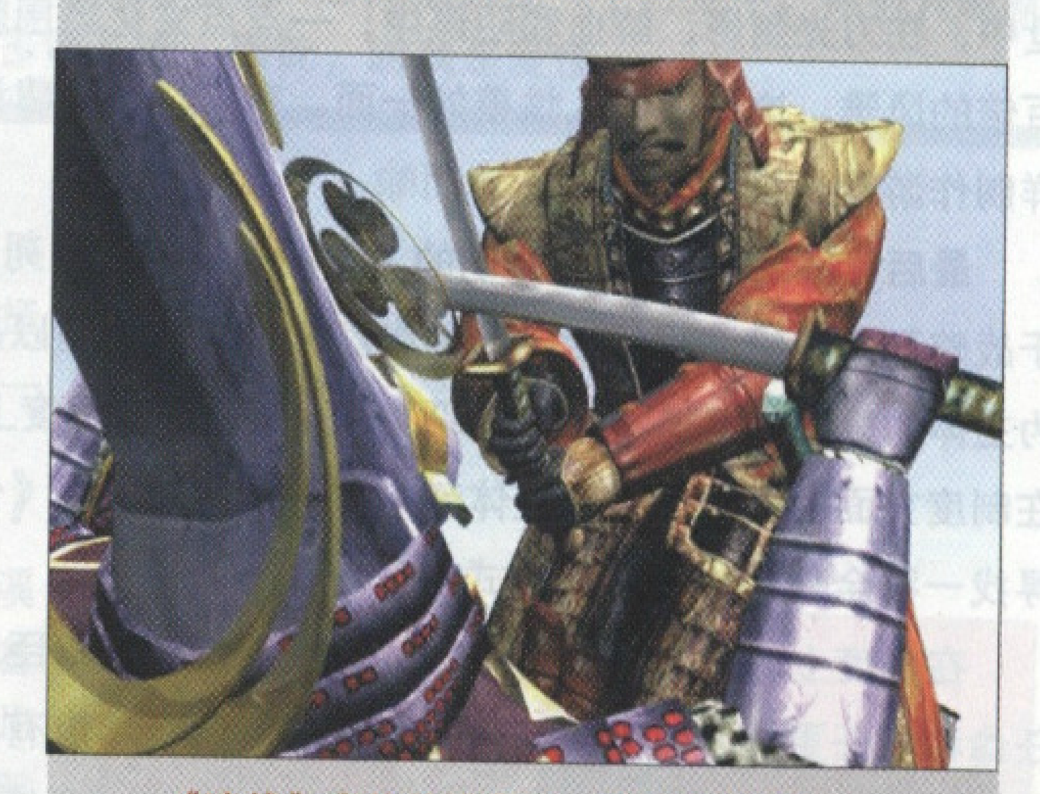
还有就是土地制度，它直接影响到游戏中所必须体现的“物资”概念，更重要的是兵役制度，直接影响到游戏中所必须体现的“兵源”概念。对此，《信长的野望》接近空白，而《天下统一》则表现得相当完善——前者比较适合不是很了解这段历史的纯战略游戏爱好者，而后者更适合历史了解程度较高的玩家。

今川义元和武田信玄统治数国，积聚了多年的力量，最终浩浩荡荡杀向京都，所部都不过三两万人，而三村元亲动员备中半个国家的兵马讨伐宇喜多就攒足了整整两万大军，这是为什么？其实很简单，今川和武田劳师远征，所带兵以武士为主，而三村则把领内可以战斗的农民都发动了。农民兵战斗力很弱，又挂念田地，不可能长期在外作战，否则士气下挫不说，也会影响领内的农业生产。宇喜多能家曾以70骑突破近万敌军，就是武士打农民的结果。

《天下统一》系列首先引入并坚持了“动员力”和“兵农分离”的概念，通过兵农分离可以使部队更为精锐，但同时也使可动员的总人数下降，并且再也不能在农闲时使用“总动员”指令把农民都拉上前线了。《信长的野望》系列的《霸王传》中，明确区分了招募的动员兵（武士）和随时可以上阵的杂兵（农民），但可惜，这一伟大的构思没能延续到下一代去……



战国时代，后北条的主城小田原，被称为“难攻不落之城”。


《决战》中的单挑场面，动作相当流畅。



以日本战国时期为背景的漫画作品。

文化的醍醐味

日本文化很独特，它可以说是身处中华文化圈中，吸收了相当多的中华文化（指古代，近现代它也吸收了相当多的西方文化）但维持本身传统特色最浓厚的一个民族。陈舜臣先生在《日本人与中国人》一书中，对日本的民族性有着相当准确的分析。他认为：西方的基督教文化使人敬畏超自然的神；中国则将人神合一，认为英雄人物本身就是神，所以产生了独特的人本思想；而日本因为自然环境的恶劣，恐惧自然，进而轻视生命，敢于面对甚至欢迎死亡。当然，这都是深层次的东西，而这些在表象上的反映，就构成了战略游戏所不可少的文化的醍醐味。

文化和制度一样，都是突显时代氛围、给游戏带来更多独特性和友好度的不可或缺的成分。在这方面，KOEI无疑做得最好，无人可以望其项背。从《武将风云录》开始，引入的茶人和商人属性、交易和茶会系统，一直就是《信长的野望》非常大的一个卖点。可惜，《岚世纪》将这些系统（再包括朝廷、幕府和豪族系统）的比重放得太大了，偏离了战略游戏的正轨。

KOEI甚至还将和歌引入，这使得游戏本身架构非常庞大，内容非常丰富，大气磅礴，有一种史诗般巨作的感觉。做游戏就是要这样，即便本来是一款中型游戏，只要添加许多文化方面的要素，成本不高，却能够使作品的整体水平上一个档次，成为一款大作。在这方面，SYSTEMSOFT似乎一向轻视，到现在《天下统一》系列都还没有打算制作人物头像，不能不说是一大缺憾。

文学作品也讲究扬抑结合，所谓“一张一弛，文武之道”，苏联小说《铁流》要没有前4/5的悲惨和压抑，最后1/5的悍战也不会那样使人血脉贲张。在乱世中，在刀光剑影、鲜血和阴谋中，一点点文化氛围就可以体现出比太平时代更百倍的风雅。这是突显人性善的一面，在破坏中有建设、在黑暗中期盼光明，这样制作游戏，层次的提高不言而喻。

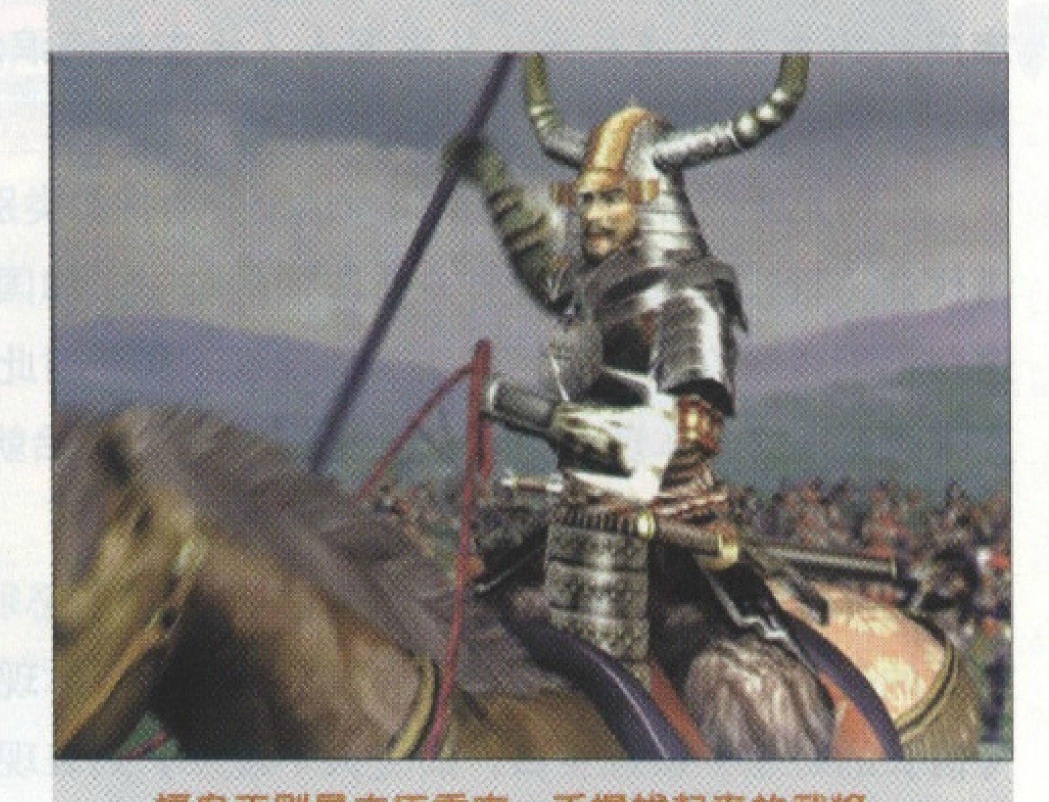
最后，不能不提一下KOEI的《太阁立志传》系列，就游戏类型上来说，它属于战略和角色扮演相结合的一种类型，但主要还是以战略为主，因此以角色扮演为主体的第三代就很不受人欢迎。这一系列相当程度上弥补了KOEI战国题材游戏在制度方面的弱势。它的整体架构似乎正力求脱离《信长的野望》系列之窠臼，寻找一种全新的战略游戏模式。

在制度上，层级感做得很好，家主有家臣，家臣又有陪臣，城主甚至国主的任命和委任更是其它同类型同题材的游戏所根本没有尝试过。在人物的设计上，KOEI摒弃了设置大量人物，但每员武将都不过“兵罐子”的旧有手法，无名“侍大将”的设置其实和《天下统一》机器自造人物所要达成的目标一样。那就是，人材虽然有用，但有用是在质量上，而不是在数量上，这使“寿命战法”的可行性大大降低了。

尤其，和《斩Ⅲ》一样，《太阁立志传》的第4代可以选择扮演任意武将而不仅仅是君主，这就使同一游戏的重复闯关率大大提高。终究许多为玩家所心仪的武将并不是也不可能成为君主，而虽然英雄辈出，大家所期望扮演的君主角色也还是非常有限（故意选择弱小君主扮演的“变态”们例外）。



《太阁》系列中，不是君主也可以召收家臣。



福岛正则是丰臣秀吉一手提拔起来的武将，后来却做了德川家康的棋子。



战败者最悲惨的命运不是被斩或被俘，而是遭逢“落武者狩”——被农民杀死。

以上所述，就是日本战国历史所以成为许多游戏题材，并为广大（包括国内）玩家所喜爱的原因吧。可惜的是，真正神秘并且博大精深的东方文化是在中国，但什么时候中国历史题材的游戏才能掀起热潮呢？什么时候中国人自己制作的历史游戏才能出现精品呢？日本战国历史由日本人首先炒起来，而中国历史似乎国人还没有炒作它的能力——至于日本制作的中国历史文化题材的游戏，几乎不能准确地表现出真实的历史，不提也罢。

情爱与杀戮

■大众游戏 珍珠

在我看来，游戏缺少单纯的主义可谈。游戏更像精神，所谓精神，不过是一种器官功能的延伸。这好比说，衣服脏了你得用洗衣机。反过来，开洗衣机也可能是为了打湿干衣服，但总不能强行把洗衣服或弄湿衣服升华成一种境界……否则，游戏的"游戏性"首先就被你第一选择的严肃性扼杀了。



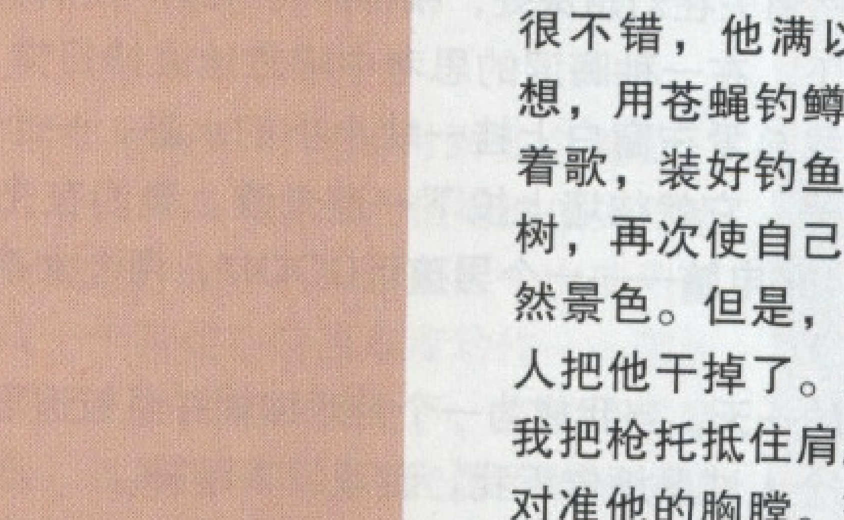
提到游戏，我就会想起几年前总爱在窗户上挂一块小小的水晶，一个多面体。等到水晶充满了光，它就往墙上投下一道光谱。我们在光谱的晃动中用那台老式486电脑——男孩玩DOOM，女孩玩《国王密使》和《复苏》，有时我们也去街头拯救人质。这样的日子像黑暗中席卷而过的风，谁也没有去想它到底是为什么。

提到游戏，我还会想起自己的初恋。这中间似乎没有特别的关联，都刻骨铭心却又无以言喻——拼命地投入，拼命地假想，拼命地制造是非，却从不去正视它本身的优劣，拼命地失败了还不知所以然。

初恋好像是用各种假设将自己对感情的暧昧理想亲手掐死，游戏把近似初恋的感觉尘封在一个时空中，你有兴趣就拿出来多读几遍。因此，游戏是爱情。

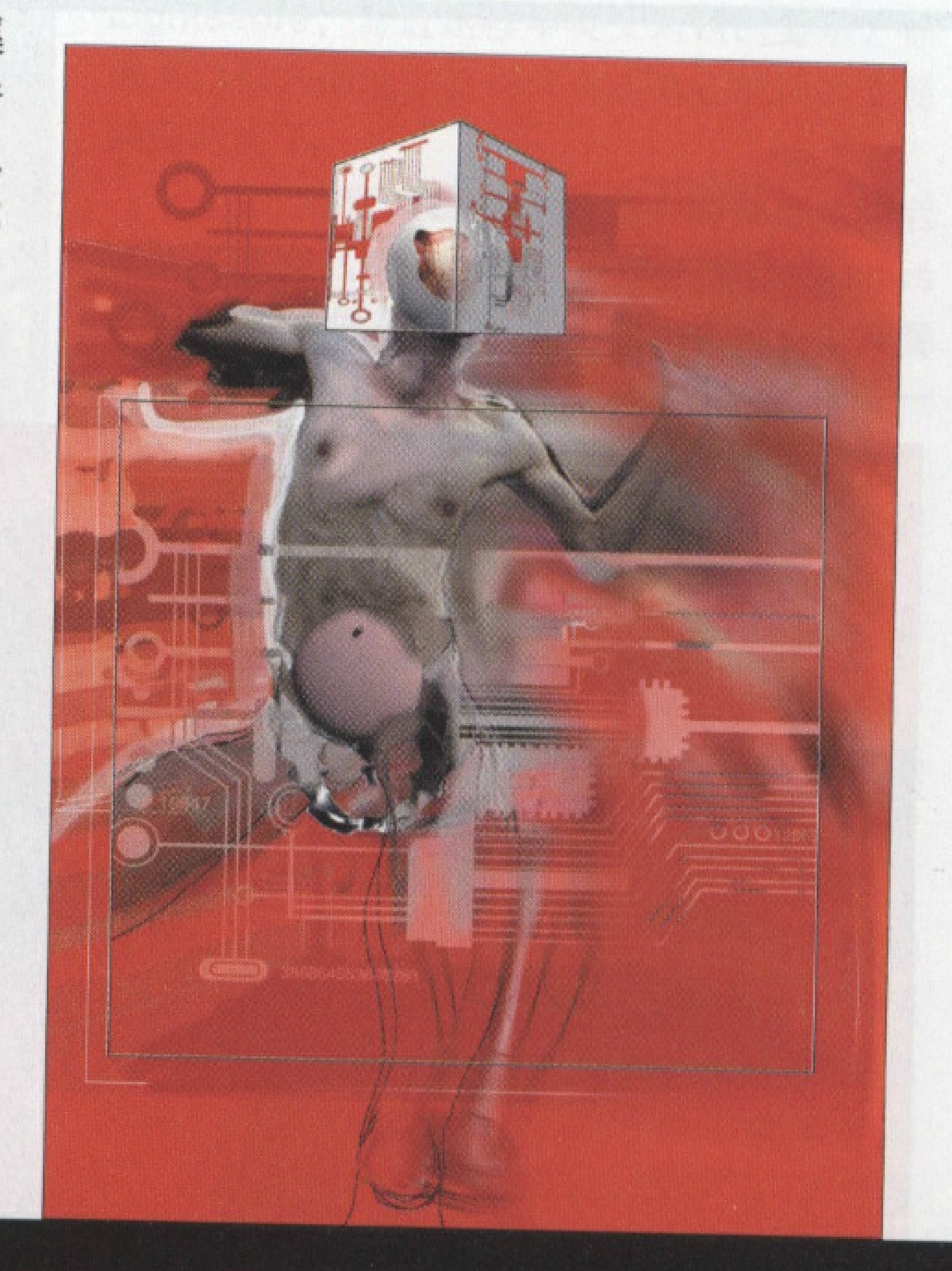
我总想把那个人干掉。我能看见的天是蔚蓝色的，薄荷的香味十分强烈。

——约翰·契弗



同时，随游戏复苏却又最终被游戏谋杀的不只是暧昧，还有颠三倒四的时态和扭曲的人格。所以，一些论断非常真实——比如，游戏即杀戮。

有几次我在现实中钓鱼，我把"约翰·契弗"扩写成心中反复出现的景象：小溪的河床上，薄荷草发着阵阵清香，我带着枪卧倒在河床上，隐蔽着。有人会上这儿来捕鳟鱼，到时把他干掉。我能看见的那片天是蔚蓝色的，薄荷的香味十分强烈。他听着流水的音乐，那抓鱼人的相貌长得很不错，他满以为旁边没人。他仿佛在想，用苍蝇钓鳟鱼真有点天赐之福。他哼着歌，装好钓鱼杆，抬头望望天，又看看树，再次使自己确信这个花园里是一派天然景色。但是，他哪里知道，倾刻间就有人把他干掉了。来复枪已经压上了子弹，我把枪托抵住肩膀，枪口在十字瞄准器里对准他的胸膛。薄荷的清香在向这一谋杀或其它谋杀的正当理由进行严肃的挑战……



无数次在游戏中杀人，又像在现实中钓几条鱼。

这景象可以衍生出千百万种结局。要么

我死，要么他完；或者杀人，或者被杀；我们在消亡间相爱。类似的假设在生活中处处发生，那种戏剧的味道仿佛弥漫了整个意识——仅仅是游戏的意识。

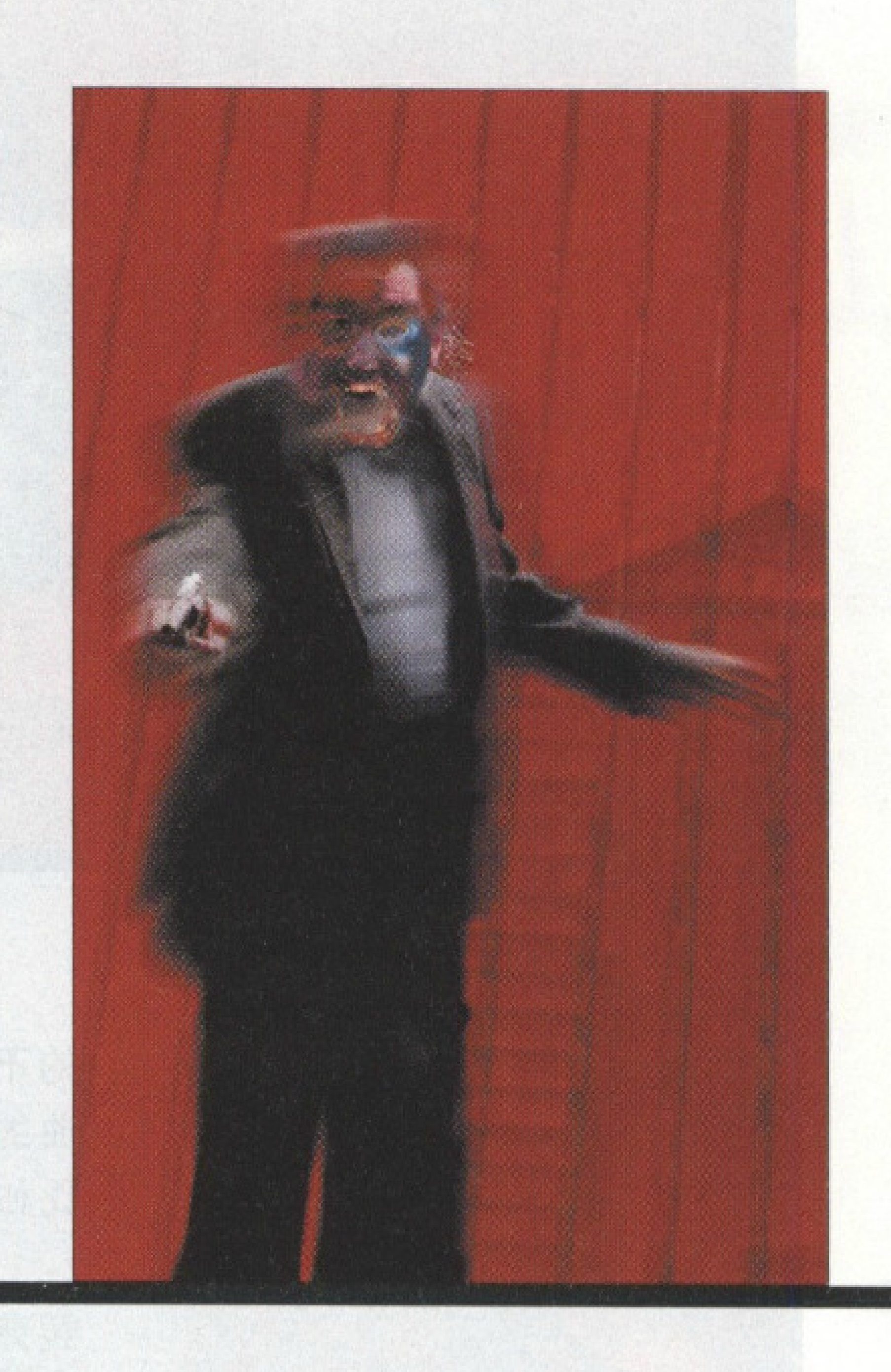
人的天性总包含某种自我毁灭的成分，人的身体里同时有两种自我矛盾的倾向。尽管一旦离开了游戏，我们很可能连只蚂蚁都不敢踩。但看起来，释放某种压抑的人格，必须有一个方式！

这并不是说，如果你老是掷骰子或者用鼠标拖动“梅花K”，你就永远不能明白游戏的残暴和游牧性。但是那种单纯的愉悦、弱智的聪明和碰巧的投机并不能代表游戏的精髓。游戏是荒诞、悲壮、暴力的，游戏是复杂的，游戏是行为的颠倒与陈述事实的扭曲。

早在从前，我们就有简单的杀戮欲和随同游戏的倾向。男孩子虐待小狗，女孩子烤毛虫；男孩烤毛虫，女孩尖叫……无需学习，无需培养，每个人在不经意间就把与生俱来的游戏默契表现得丝丝入扣。这说明游戏是人为主导的，游戏是交互、生动、有感情的。

长大之后，游戏的任何精神必须靠虚拟的辅佑才能完美地再现儿童经验。“再现”让人感到，对强权和骑士精神的膜拜从来都颠狂如初，对感性和悲情的向往更是无处不在。至于沧桑和伤怀，早已经成为冬天的彩虹，隐晦地屏蔽在幻觉的水汽中了。

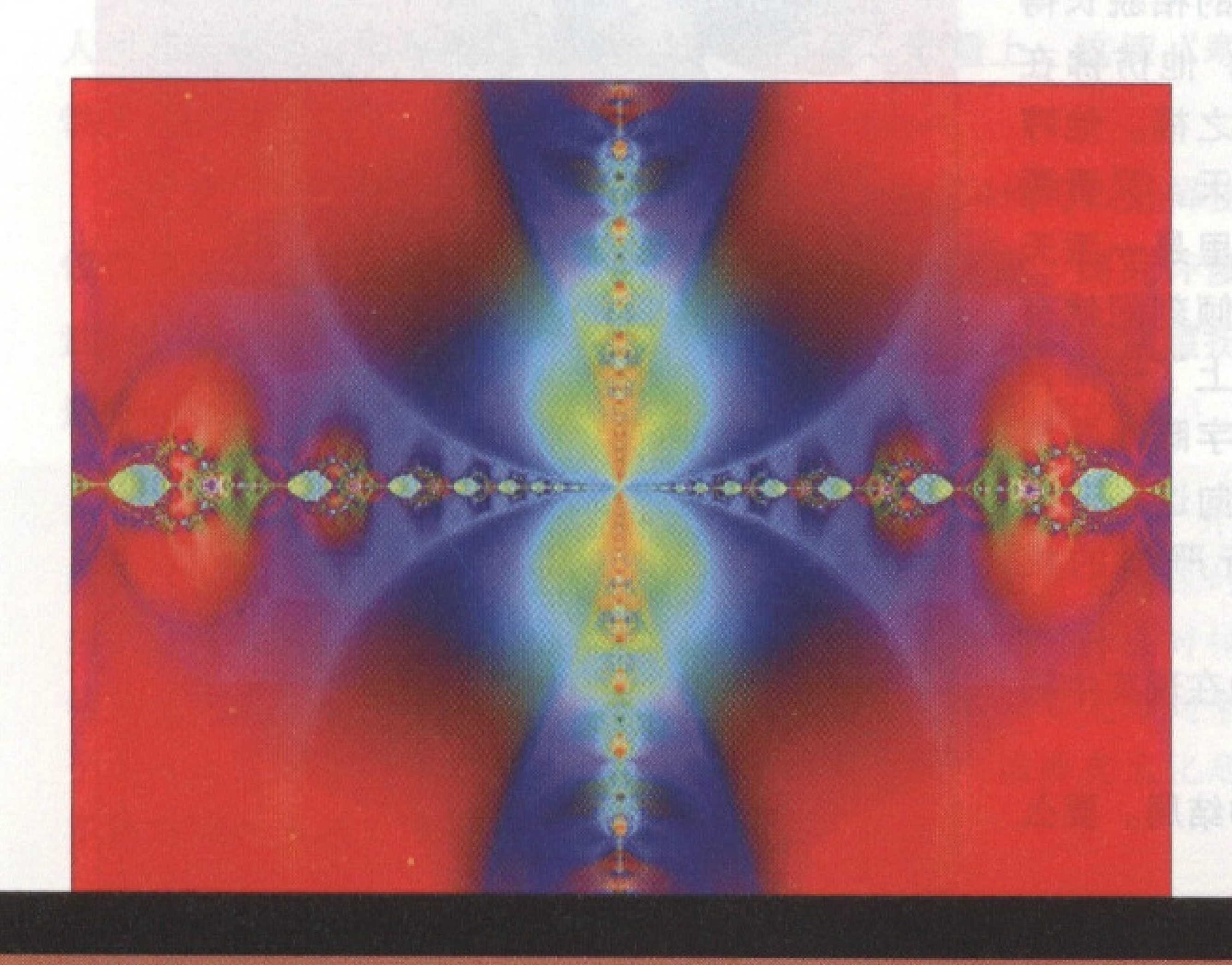
我们假想着不能发生的一切，常常不潜心追求结果，只是在结果的牵制下流连忘返于过程，于是出现了反复尝试。并且，在我的感觉中，任何游戏再长再复杂，实际也只有一个瞬间——你将被现实抛弃，以便有理由接受和享受来自其它虚拟世界巨大的无知和恐慌；在另一个瞬间，思想从长长的停顿于焦虑、兴奋、恐惧、自恋的黑暗迷宫中爬出来，躯体重新返回现实。



一切的高潮迭起，终于还是结束了。就像由介绍认识所设定的程序进入了自由恋爱，或者大脑不能马上从介绍认识这种形式的思维定势里跳出，恋恋不舍的只是几套机械公式，所以偶尔发现自己有点游戏综合症，同时觉得这一切都很神经质。

在这些简单又复杂的过程中，游戏本身是一条巨大的抛物线。这根抛物线的轨迹从基点上升，不管人如何操纵，它都将画出完美的圆弧，所不同的只是弧的力度，相对下落直至返回到与基点平行。另一场游戏的开始是轨迹的终点，多多少少非现实的爱恨情仇是轨迹中的一点。

鲍勃洛夫在《生活空间》中说：“浪漫主义以奇异的幻想，使通往遥远地方的道路成为回到被忘记了的本原的道路。”西西弗神话也早就包含了游戏的一些要素，我们整个就是在巨大的游戏引力中走过来。在这个星球上，若是能找出生活最不能离开的诱因，游戏便是其中之一。在发现了爱情、打猎的重要性和太阳系的永恒不变之后，接下来就是游戏的精神了。



某些原始人性在游戏精神的号召下顽强地复苏：愉快的时候要反复；漠然、紧张、生气、愤怒的时候，还是反复……同时，我们坚持不懈地为游戏的种种理由开脱。千千万万人的共同迷惘——到底是人玩游戏，还是游戏玩人？现在还没有明确答案。行为表现在屏幕之中，多重的人格消失在幻想深处，精神即将继续。我们就是生活在不同的游戏断层下，在一种晦涩的思考中艰危地维持日常习惯。

几年前，我总爱在窗户上挂一块小小的水晶，一个多面体。等到水晶充满了光，它就往墙上投下一道光谱。我们在光谱的晃动中用那台老式的486电脑——一个男孩玩DOOM，两个女孩玩《国王密使》和《复苏》。

许多年后的一天，当我成为一个游戏编辑并且被迫思考游戏的精神时，其中一个人诚恳地告诉我，游戏没有精神。

如果我们能从水晶中看到复苏的人格和自我，那是因为游戏总能让人陶醉于疯狂与沦陷，在失衡或失衡的平衡中获得满足。

游戏是一种爱情，他老早就明白了这件事。这种爱情对我们像那道彩色的光一样重要，一样闪闪发光，一样不可捉摸。不玩游戏时，每个人是他自己；玩着游戏时，我们互相毁灭，然后彼此爱上。P

相信喜欢修改游戏的朋友都不会忘记那些形形色色的修改软件，这在游戏补丁中其实是很重要的一部分，其实游戏工具类也应该属于补丁中的一种。从早期仅用于修改的GB4，到现在可以模拟任何光盘镜像的Daemon Tools等，游戏工具的发展层出不穷。本期补丁铺将隆重为大家介绍几位国内优秀的补丁者为大家所做的国产共享游戏工具，他们已经把自己的步伐迈向了以前国人从未涉及过的游戏工具圈，实在是可敬的一步。当然本期也将配合新年的来临为大家送上新年礼包，还有最近热门的中文游戏《三国赵云传》的补丁包以及本月最为实用的几款优秀补丁。最近Ali收到了很多朋友对于补丁铺发展的建议信，其中很多读者建议Ali在选择补丁时能更注重实用方面，因此本期的补丁也是以实用为主而选择的。如果读者们有好的建议、好的补丁请E-mail到Ali的信箱：ali@ali213.net。

■游侠补丁网 Ali

国产共享优秀游戏工具包

1.1游戏修改器制作软件 Visual Game Cheater Creator v1.0

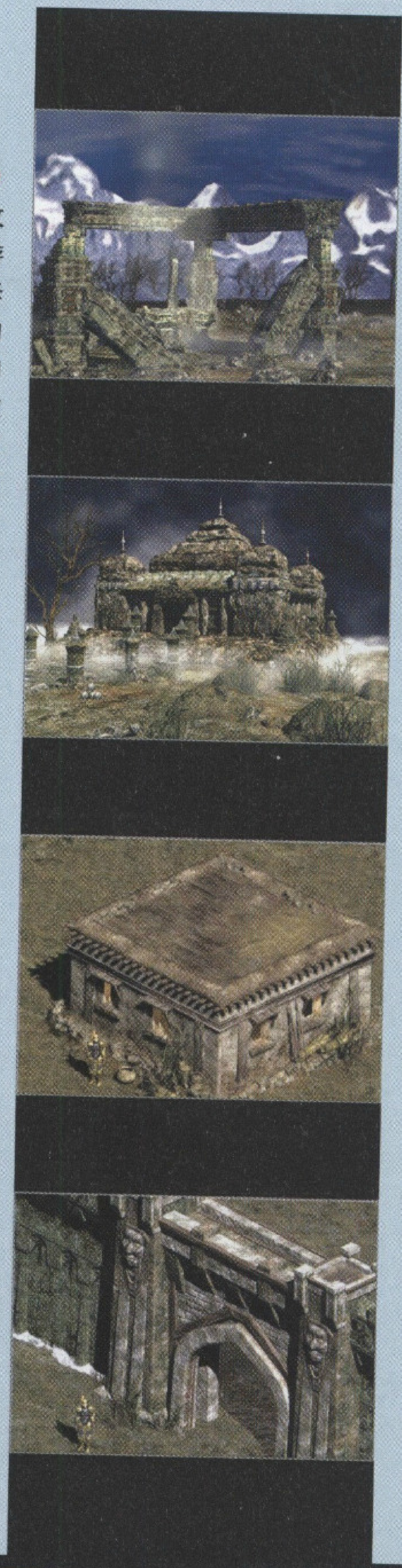
也许很多玩家都会修改游戏，都喜欢修改游戏，但是却苦于编程实在难学，虽然会修改游戏，能找出游戏中各种属性的地址后利用软件修改，却只能为自己修改而不能把自己辛苦找到的答案与大家共享，因此这就成为游侠网清水剑神制作这款专门制作游戏修改器软件的原因。本款作品适合于修改游戏存盘文件，玩家只要会修改一定的数值，找出游戏中几个属性的地址，就可以简单地在这款软件中拖拖控件、设设属性，一款完美且具有你自己风格的修改器就诞生了！一切就是这么简单，而所有这些我们需要感谢清水剑神，如果他用这款软件为大家制作很多游戏修改器可能会因此而出名，然而他放弃了这种想法，给了大家这款相当具有共享精神的软件。可以预见的是，因为这款游戏工具我们玩家将享受到更多更好的游戏修改器了。

使用方法：仔细阅读子目录\Rj下的使用说明，并参考软件中附带的几个范例去制作修改器，你可以很快地掌握制作修改器的工作，并制作出你自己的修改器。

1.2游戏键盘设置软件 魔法键盘简体中文版

很多玩家在玩游戏时需要用到多个键位，也许有人因为老使用某个键位而使得键位失灵不得不去买个新键盘，也许有人希望能一次使用多个键位以完成一个游戏中的高难度动作……因此这款出色的游戏工具就应运而生了，它支持任意设置你的键盘。其实这款软件不光属于游戏修改器的范畴，它还应该属于共享软件的一种，有了这款软件应该可以让你的键盘操作更为灵活（游侠网RN制作）。

使用方法：仔细阅读子目录\Ks下的使用说明，并参考软件中附带的几个范例去使用，你就可以很快地掌握该工具的使用。



《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》新年礼包 Diablo Ⅱ：Lord of Destruction

1.1《毁灭之王》中文版改良补丁

我们熟悉的2YEAR在新年为我们带来了全新的两款“暗黑”新年礼包，非常出色体贴且实用的制作。这个中文版改良补丁的作用在于改进现在大家普遍在使用的中文版《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》，使之更方便于在战网上进行游戏和交流。可能大部分上战网的玩家都喜欢使用英文版的“暗黑”，除了英文版的字体比较漂亮外，更重要的原因应该是英文版方便交流，而中文版在翻译上还有一些不恰当的地方。不过对于英文不太好的玩家或者初上战网的新手来说，中文版无疑更亲切、更易上手。所以这个针对于中文版的补丁修正和增加了这些内容：

（1）在所有Unique和Set的物品名称后都增加了英文名称。比如：光之军刀Lightsabre，通过这样中英文对照的显示，你就可以很方便地去论坛问价或者在战网的交易频道叫卖了。

（2）在所有Elite（精英）的物品名称后增加了英文名称。比如：巨神之刃Colossus Blade，这样做有两个好处：第一同样也是方便交流，第二有很多蓝色的Elite物品，特别是一些武器很有价值，这样你在杀牛时看到地上一件有中英文名称的物品就可以很方便地知道它的价值。

（3）在所有人物的技能名称后面增加了英文名称。比如：雷云风暴Thunder Storm，增加这项内容也是为了方便交流。使用中文版的朋友在看到一些技术贴里关于技能的内容时，能很方便地对号入座。

（4）修正了中文版里一些翻译不准确的地方，包括魔法属性的说明、技能的名称和说明等约40余处地方。比如Increase Attack Speed，原来的中文版翻译为“增加准确率”，现在修正为“提升攻击速度”，其它还

有像女巫的冰系掌握技能的说明等。

（5）在一些大家经常使用英文缩写替代的地方增加了英文缩写。比如每个"提升攻击速度"的后面都加了一个"（IAS）"，这样新人很快就能熟悉这些缩写并了解它们代表的内容，其它还有像ED、FCR等。

中文版做了这些改进之后，除了字体没法和英文版一样外，其余地方在使用上应该和英文版一样方便。因为只修改了.mpq里的字串，所以安装这个补丁不会影响任何官方补丁的升级，请放心使用。

使用方法：运行子目录\D1下的可执行文件D1.exe，这是可以在任意目录下执行的补丁，完全自动化傻瓜式安装。再进入游戏你就可以看出变化了。

1.2《毁灭之王》1.09d战网工具套装

这款由2YEAR独家制作的战网工具套装包括光盘补丁、战网地图全显功能和一个CD-Key实现多重启动。其实这套东西很多玩"暗黑"的人都有了，就是Map Hacker和D2load，但使用套装可以方便新手和只用了部分功能的朋友。安装完毕后主要的功能如下：

（1）内置了Map Hacker，无需进入游戏后再按Alt＋Tab切换出来启动，进入游戏直接按小键盘的"-"号就可以地图全显了。

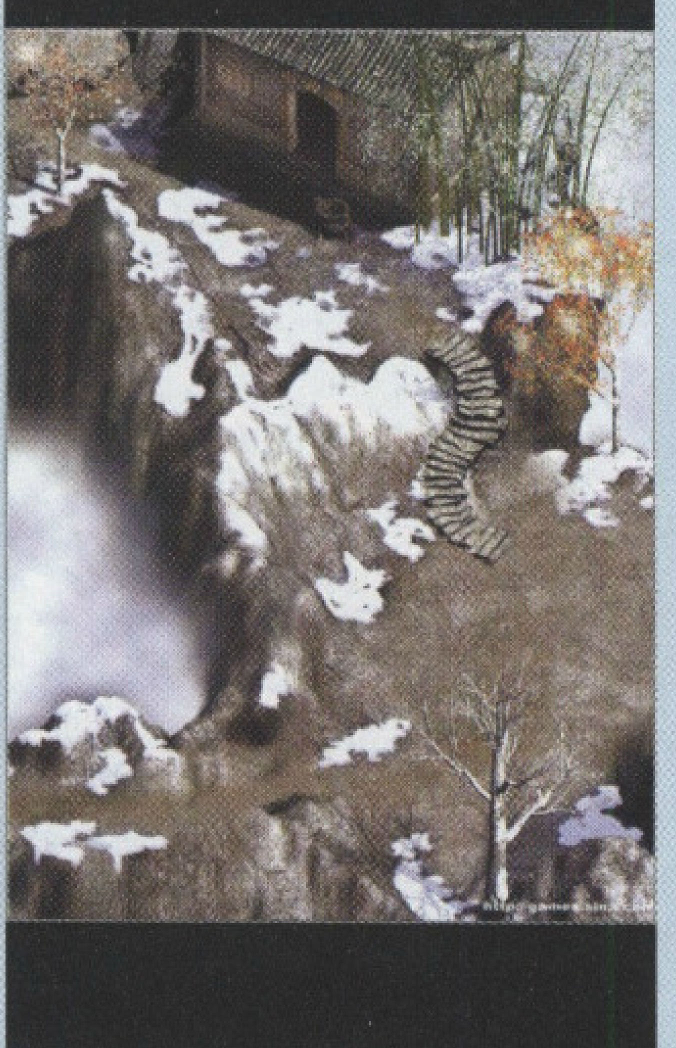
（2）在桌面生成两个快捷方式，点"暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王Battle.net"可以直接进入游戏并连上战网，点"暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王多重启动"可以进入多重启动的游戏模式，只需一个CD-Key就可用自己的角色互相倒装备（方法很简单，进入战网，选择一个人物建个带密码的新游戏，这时会新开一个窗口，然后点回原来的窗口再选择另一个人物加入刚才的游戏即可）。

（3）上面两个快捷方式都可以不用光盘运行，你也可以直接点击"暗黑"目录里的D2load.exe进入游戏（当然不需要光盘运行的条件必须将光盘上所有后缀为.mpq的文件拷贝到硬盘上游戏的安装目录里）。

使用方法：运行子目录\D2下的可执行文件D2.exe，这是可以在任意目录下执行的补丁，完全自动化傻瓜式安装。再进入游戏你就可以看出变化了。









《三国赵云传》补丁包

奔腾怒吼的磐河，厮杀惨叫的士兵。耀武扬威的袁绍军队，一溃千里的公孙瓒部队……主帅公孙瓒被身后的袁军大将文丑逼得落荒而逃。突然公孙瓒马失前蹄，文丑紧接着拍马挺枪直取公孙瓒，正在这时只听一声大喝，斜刺里风驰电掣般冲出一位手握银枪、单枪匹马的少年直杀过来，只数枪就将文丑杀得心惊胆战，夺马而逃。随后这位少年又杀入袁军阵中，袁军阵内顿时一片人仰马翻……这就是首次出现在三国历史上的赵云。提起赵云给人们留下的印象是：白马银枪、文武兼备、忠义双全、逐文丑救公孙、长坂坡救主、截江救阿斗。所以这次第三波出品的《三国赵云传》就以这位在三国历史上有着相当人气的赵云为主角来演绎一段疾风狂澜的三国故事。游戏在一片热烈的宣传中上市了，上市之后自然也是众说纷纭，游戏的好坏需要玩家来判断，而补丁的任务就由Ali完成了。

1.1官方补丁v1.0

修正内容如下：

Bug1：物品栏还有空间，但地上的物品捡不起来，这是由于物品数目超过83个所导致。具体设计时为何如此原因不明，不过在补丁中已不会出现物品丢失的现象。比如捡起阿斗后，阿斗消失。

Bug2：修正部分剧情Bug。比如完成诸葛亮任务后他不让玩家过关。

Bug3：当身上携带的物品已达最大数量，此时剧情加入的物品就会消失，拾取宝箱内的物品也会消失。修正后出现此类情况时物品会自动掉在地上。

Bug4：修正物品栏偶尔出现的物品显示不正确的情况，另外去除了"自动存档"功能。

使用方法：将子目录\Sg下的可执行文件Sg.exe复制到游戏的安装目录即可。

1.2最终战超级存档

这是游戏的最后一关，所要面对是大魔王，因此该存档的赵云已经被修改为所有技能均为最高级别的状态，那么就让我们用超级赵云去面对超级魔王吧！

使用方法：复制子目录\Sg2下所有文件到游戏目录即可。

1.3光盘补丁

其实内行的人都知道，该游戏的光盘补丁非常难制作。感谢壁虎制作的这款光盘补丁，虽然制作过程非常艰难，但最后还是有了这款完美的适合于任何系统的光盘补丁。

使用方法：复制子目录\Sg3下所有文件到游戏目录即可，要记得需要最大化安装游戏。

本期部分补丁收录于《锐》2002年第03期
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

《新剑侠情缘》赚钱大法

把计算机日期设置为2001年12月29日至2002年元月1日，在临安城，去地图的东北方张风张大人府前有一对情侣，和他们说话，每说一遍都有80两银子赚哦！

还有，在长安城的大街上有3个人分别是：罗杰、云老爷、许泰娘，和他们说话也有银子赚的。

拉力赛之王
Master Rally

在游戏选项菜单中，用以下的代码作为玩家的名字即可实现对应的秘技效果：

MEGOTPELKA：全面解锁
MRWHIPPIER：邀请赛模式解锁
MONKEYMRMAGIC：拉力赛之王模式解锁
OPENROYSLOT：可使用任意车型
NINETYFOUR：可使用任意种类的赛车
SWEDGERAMA：挑战赛模式解锁

哈利·波特与魔法石
Harry Potter and the Philosopher's Stone

在游戏中你可以输入以下的密码：

HarryTriggerCheat：获得15粒豆子
HarryKoresh：无敌模式
HarryDebugModeOn：开启调试模式，可访问所有关卡（按F7关闭）
HarryGetsFullHealth：生命值最大
HarrySuperJump：超级跳跃
HarryNormalJump：大跳

钟表骑士 II

人数增加：标题画面时输入上1次，右9次，下6次，左7次，ZXYYYZ，开始节目时人数便成为999。

选关：标题画面时输入左、上、右、下、下、右、右、上，R的指令即可。

《新剑侠情缘》无敌购物

在游戏中若你用游戏修改工具（如《金山游侠》）将某件物品（如A）的数目锁定，然后将别的物品（如B）移到该物品（A）所在栏中，则所移的物品（B）的数目也会变成你所锁定的物品（A）的值。

我在游戏中将一种药品的数目调到了9999个，然后按以上方法炮制，最后所有物品都变成了9999个，太爽了！几乎无敌，呵呵！

动物园大亨

开启三角恐龙：
在游戏中为展品命名后，返回再将其改名为“Cretaceous Corral”。
开启独角兽：
在游戏中为展品命名后，返回再将其改名为“Xanadu”。
提升捐献：
在游戏中为展品命名后，返回再将其改名为“Microsoft”。
快速赚钱：
在游戏中同时按下Ctrl、Alt和$键（或者按住Shift和4）。
游客秘技：
Alfred H：野鸟恐吓人们
Russell C：所有的栅栏烂掉
Zeta Psi：一些人穿着白色T恤而且呕吐
John Wheeler：可以使用所有隐藏动物
Hank Howie：可以使用所有动物园的工人
Adam Levesque：获得所有动物保护程序
Mr. Blue：所有游客身穿蓝色T恤
Mr. Blonde：所有游客身穿黄色T恤
Mr. Brown：所有游客身穿棕色T恤
Mr. Orange：所有游客身穿桔色T恤
Mr. Pink：所有游客身穿粉色T恤
Mr. White：所有游客身穿白色T恤

德鲁娜
Druuna

在控制台中，将光标移动到最左边的左、右箭头处，用回车来控制卷动字母，找到需要的字母之后，将光标移动到“Confirm”处按回车确定，当一个完整密码输入好之后，将光标移动到“OK”处按回车确定，假如一切操作正确的话，你会听到一个声响。

输入“CHEATON”开启作弊模式，然后就可以输入以下的密码了：

OGGOK：获得所有物品
ABRHAM21：所有地图
MEMOK：可访问所有存储
DRUUNA1：取消着装
DRUUNA0：正常着装模式
DRUUNA2：紧身衣、长袜和靴子
DRUUNA3：《古墓丽影》中劳拉的装束
DRUUNA4：奇异的装束
DRUUNA5：蜘蛛侠装束
ZEROK：最基本的状况以避免游戏溢出
AP0–AP9：过关
LUCEOK：在黑暗的关卡场景里使用正常照明

本期秘技由新浪网游戏世界提供。
http://games.sina.com.cn



专题讨论 女性玩家现在喜欢玩什么游戏？

■主持人：《大众软件》林晓

曾几何时，电子游戏被男生一统江山，《魂斗罗》、《坦克大战》都是他们的最爱。随着岁月的变迁，他们的游戏手柄换了一个又一个，游戏盘连抽屉也装不下。那么在男孩子们意气风发地决战于虚拟世界之中时，女孩子们在游戏世界里都做了些什么呢？她们是不是只对恋爱养成类游戏情有独钟，而忽略了游戏世界的缤纷景色？欢迎大家加入我们的调查讨论——女性玩家现在喜欢玩什么游戏？

男生他们认为——

晶合后院 乔麦皮： 一般都受自己BF的影响！

晶合后院 feiniao： 我知道的女孩她们比较喜欢玩大富翁之类的，真的是没有品味。

新浪网友 wangyon9722_cn： 女孩子家也玩什么游戏？玩也就会玩那些风花雪月的RPG。这有什么好讨论的。

新浪网友 guotao918： 我以前也见过女孩玩CS、SC、QUAKE Ⅲ等游戏，不过技术就……（太菜了），玩CS曾死了17次一个人也没杀。

新浪网友 xiongbearcup： 女生有玩游戏的吗？太少了吧。我们学校每年要消耗上万张碟（大多数是D版的），没几张女生买。至于她们喜欢哪一类游戏我不知道，不过她们更喜欢聊天和谈恋爱。

女生她们却说——

晶合后院 梦中潮汐： 现在随着网络游戏的盛行和游戏可供选择种类的多样化，更多的女性玩家成了PC游戏爱好者。不只是网络游戏，从即时战略到RPG都有涉及，女性感情执着专一，一旦投入，她们对游戏的热衷程度绝不比男性差。

新浪网友 紫色的玛娅： 恋爱养成游戏最无聊！我最喜欢的就是生化危机之类的游戏。至于仙剑、暗黑等经典游戏我绝对不会错过！还有最近很流行的CS我也比较会玩。谁说女生不会玩游戏来着？

新浪网友 清水之遥： 帝国是我的最爱。元旦前一天，我们两个女生把两个向来无敌的大男人打得落花流水！

新浪网友 Ayumizhang： 我最喜欢冒险类和战略类，最早是打DOOM、RA和Tomb Raider，现在喜欢StarCraft、帝国还有VOS，当然格斗游戏也不错。

新浪网友 cool_nicole： 只要好玩的有意思的游戏都会玩，还有啊，女生也会熬夜Play，我就曾一天连打19小时通关。同样女生的抽屉也会装满游戏盘啊。

不一样的声音——

晶合后院 小野青风： 或许应该说是现在女性的观点正在改变，因为有些游戏并不都是男性的专利。以前《魂斗罗》的好几代我也玩过，而且是很爱玩。就因为那种游戏很好玩，狠狠地玩过8关还不够，再重新开始玩。随着时代的变化、观点的转变，女性也开始接触原本属于男性世界的游戏。就拿这次的韩国游戏大赛来说，中国派出的都是男性，不知道什么时候女性也可以成为一名选手去参赛，或许在不久的将来，游戏大赛上也会有中国女性的身影出现！

新浪网友 黛炎： 现在的女性玩家是比男性玩家少，因此成了不少厂商不理女性玩家的最好借口。实际上目前女生少玩游戏的原因正是缺乏适合女生的游戏，这就形成了恶性循环。想想看，这意味着各地区、各年龄阶层都有一半的人员游戏销售触角没达到，这是多大的空白区！谁能开发出这一半的利润来，拭目以待。各类游戏若有什么自称满足女生的，也就是画面漫画化了一点。这次的留言调查正视女玩家是一个突破，但我个人认为不完善，对此也没过大的期待，真要填补游戏玩家资料的空白应该有更详细广泛的调查。

新浪网友 generation01： 各位MM虽然能吸引不少眼珠，但相对于男同胞，市场太小……太小，因此短期内希望出现针对女性玩家的游戏不大可能，游戏也是商品（制作人常用语）。此外，有一点很奇怪，似乎少有女性玩家玩游戏非常上瘾，像男同胞动辄熬夜的情况并不多见（个人调查），是女性玩家比较有自制力呢，还是游戏缺乏持续性的吸引力？

主持人：早就说了，女孩子的心思其实男生永远不知道。你看，那些瞧上去女生应该喜欢的恋爱类游戏其实玩家大部分是男生，男生们对女性玩家的误会有多深，多么需要沟通……

那边X-Boy正在调查编辑部里的女生玩什么游戏——

水孩儿：我，我不玩游戏。

sesa：你看见我玩过游戏吗？

云起：街霸方块，我是一级棒！

suki：当然是CS了。

kalody：我想玩，可是老有那么多没完没了琐碎的事情。

主持人：知道女性为什么玩游戏的少了吧，因为要替那些沉溺在虚拟世界中的男性撑住另一半天空……



后院的七嘴八舌

还在2001年的12月，就有网友兴致勃勃跑到后院来说：拿到《大众软件》2002年第01期了！一干天南海北的网友立刻扯着脖子喊：怎么样？从那天起，后院便开始了这场马拉松样旷日持久的讨论，讨论的中心话题就是：

全彩的《大众软件》好看吗？



晶合后院　红豆君

信息速递栏目的排版产生了很大的变化，让人看了之后觉得很整齐，一条是一条，没有了原来的那种杂乱感。杂志前半本的栏目设置上基本没有什么改动。前半部分的用纸是铜版纸，所以在光线下很容易造成反光，加之前半部分的颜色搭配上有些不协调（有的整页都是暖色调），所以看的时候很刺眼，如果大家想要保护好自己的眼睛，我建议你们都闭着眼睛看。杂志的后半部分改动还是较大的，首先是栏目的名称上，原来的游戏赏析改名为“锋利的盾”，游戏畅谈改名为“龙门茶社”，攻略指引改名为“攻城略地”。其次新增设了一个栏目叫“游园惊梦”，大致感觉和CBI的“江湖夜语”差不多。还有就是排版上面，游戏的前瞻和赏析部分的文章，都将图片放于两侧，而正文在中间，使得整体效果相当好。在攻略方面，还是缺少了一定的时效性……

晶合后院　剑临天下

2002年的大软给我的第一印象很好，本来想存钱买内存的，但是看见那红彤彤的大软，那热情的红色让我还是咬咬牙买了下来。可见一本好的杂志，它的封面也是很重要的。这一期的大软可以说是整个焕然一新，和去年众小编说的差不多，并没有言过其实。全彩的杂志一百八十多页才6.5元，太超值了。内容详尽，资料丰富是这一期大软的最大卖点。但是也有不足之处，比如广告太多，我想各位玩家也不想花钱买一本广告书吧！还有就是贴近玩家生活和关于软件应用的文章略微少了点，但是总的来说还是不错的，希望能改进。

晶合后院　小道

期待，兴奋，失望。真是期望越高，失望越大。五颜六色，太花俏。内容凌乱，太麻烦。我都不知道什么版面在什么地方了，特别是黑字蓝底的页面，眼睛也看得酸了。

晶合后院　anels

比去年进步很大！特别是游戏攻略，它终于让我觉得那是攻略而不是小说了（其实我还是比较喜欢攻略，玩游戏嘛，通关比培养文学素养更重要）。但是我觉得网络版一直都是大软的软肋，原因是太不“大众”了，希望大软更上一层楼。

晶合后院　风涛寒瑟

总之是四字概括：喜忧参半！喜：全彩+加页，内容更新+力推新栏目；忧：纸感过软，而且在强烈的灯光下看时，会有反光现象，颜色过于刺眼，累，疼，而且后面的单色印刷有些单调。

晶合后院　仁杰

这下惨了……怎么《大众软件》跟往年还是一样厚？喂，有没有搞错啊？我的书柜已经塞不下了！你们这群小编不是摆明着整我吗？往后你们让我把书往哪儿放？下期杂志最好随刊增送我一个书柜，不然，不然我把杂志都丢你们家去！

晶合后院　大毛的死党

首先觉得颜色有些怪怪的，其他还好，尤其是“2001年IT业大事”，字体和背景的颜色搭配得不好，让人眼花缭乱。其次就是“中国电脑游戏产业报告”，似乎有些太专业了。要么就是本人才疏学浅，反正我是看了两页就跳过不再看了。这么多表格和数字，我可是没有耐心看下去。第三，也是最重要的一点，广告好多呀！而且给我的感觉是“遍地开花”，哪都有。什么时候能把这些Bug消灭掉，那大软就离完美不远了。

晶合后院　星宫魔法天蝎

我今天终于买到了2002年的第一期大软，总的来说感觉十分好，采用全彩190页的印刷我觉得十分满意，而且价格没变还是6.5元，我觉得十分值，现在以6.5元的价格很难找到像大软这样的书了。大概扫了一眼目录，我感觉今年的大软内容十分全面丰富。希望大软越办越好，我一定会支持到底，也希望今年大软能打败所有对手登上同类产品的王位宝座。

1月月报

"Top Ten月报"新鲜登场，GAME龙虎榜评选内容由原来"我最喜欢的游戏"改为"我正在玩的游戏"。第一报的光荣任务落到了编辑部里号称魅力值仅次于"玉树临风"的Walker大人、智力不逊于有"聪明绝顶"倾向的生铁,对大软忠诚度满点、诚实谦恭小郎君、候选最佳新人的X-Boy我手里（呼、呼……我喘口气先）。

虽说主持第一期的"Top Ten月报"让X-Boy心花怒放，但还是有一些烦心事困扰着我：先是被人喊成SexBoy，后来又有人错叫成X-Box，风林火山这个"烂仔"竟然开始叫我"叉Boy"。还有令人头疼的是，听说X-Box的后续手掌机会被命名为X-Boy，不知道微软会不会找我麻烦；改叫GameBoy吧，不行，这回任天堂估计不干了；算了算了，所幸索尼PlayStation还没出手掌机，先抢用它的好了。啊！那我岂不是应该叫PlayBoy（花花公子）？

说得我头都晕了，还是定定神，看看第一期"GAME龙虎榜之我正在玩的游戏"的榜单。

冠军宝座怎么呆着一只兔子？哦，原来是"大菠萝兔"。也真是可怜了暗黑世界中的这一帮子妖魔鬼怪，不过是因为身上有几件绿色或黄色的东东，因此而遭到上百万所谓的圣骑士、巫师们一遍又一遍地砍杀蹂躏。而且，找到顶级装备时他们所发出狂笑声的恐怖程度绝不亚于Diablo的哭声。

亚军位置《星际争霸》，呵呵，这个我喜欢。"今天中午不连机，连机只连CS"，编辑部午间大战时玩CS、QUAKE Ⅲ所积累的怨气在星际中都能得到发泄，因为X-Boy玩FPS是烂手，可玩星际却是一个不大不小的高手哦。只是玩《星际争霸》过度而留下了一个后遗症：看到不顺眼的东西就想用口水吐它（笑）。

第三名……不会吧？现在居然还有"人类"在玩《仙剑奇侠传》？真不明白现在的玩家怎么还会喜欢李逍遥这样的小流氓，让我来列举他的三大罪状：第一、跟赵灵儿"先上车，后补票"。不！是上了车还不补票（Walker：以上文字属于"18岁禁"，必须用马赛克处理）。可怜我们的灵儿为李逍遥付出了一切，竟然只落得个"未婚妈妈"的凄凉下场。第二、对不起林月如。古天乐在《寻秦记》里还知道给为他而死的赵倩公主一个"爱妻"的名分，李逍遥对月如呢？除了在她死时播放一段回忆的蒙太奇什么都没了。月如啊，你真是比窦娥还冤呐。第三、诱骗未成年少女。连阿奴这样的无知纯情少女都不放过，让她年纪轻轻就徒留"多情自古空遗恨"的哀叹，以后又怎么经得起轰轰烈烈的爱情洗礼呢？



试问，这样一个不专一、不仁义、大小通吃的流氓小痞子、女性公敌有什么理由让我们对他宠爱有加呢？X-Boy经常幻想把仙剑的结局改成这样：亚马逊女战士装束的林月如、女巫打扮的赵灵儿、刺客状的阿奴还有摆出一副圣骑士臭样子的李逍遥一起杀到了大理王宫，和与Diablo合体的拜月教主展开了一番恶战。在四打一的绝对优势下自然打败了拜月教主。战斗胜利后，李逍遥因犹豫不决该和哪一位女主角先拥抱而引起三人不满，结果遭到围殴。月如施展"多重鞭击"、灵儿祭起"火墙术"、阿奴则使用"毒蜘蛛"，将李逍遥打得连李大婶都认不出他是谁。哈哈，大完美结局，大快人心（X-Boy突然感到背后一阵凉风，原来是众多仙剑迷杀气腾腾的目光。各位，"冤有头，债有主"，你们找林晓寻仇去吧，是她让我这么写的，我冤枉）。

作为"我正在玩的游戏"，榜单上的游戏还是普遍显得有些老，居然还有《金庸群侠传》，加个Online还差不多。PS2上都快出《樱花大战4》了，我们的玩家还在玩着1代和2代，希望大家能加快游戏更新的速度。可供选择的新游戏很多：RTS有《地球时代》、《傲世三国之三分天下》，还有近期即将上市的一部相当搞笑的《猪兔大战》（S.W.I.N.E）；FPS有idSOFT的《重返德军总部》（不过现在CS的气势仍然如日中天，不说别的，单看编辑部里众小编天天"今天中午不连机，要连只连CS"就知道其受欢迎程度了）；RPG有《新剑侠情缘》和《格兰蒂亚2》；还有动作冒险游戏《哈里波特与魔法石》、MMORPG《魔力宝贝》等等。总之，"更多选择，更多欢笑"，就看你选什么了。

晶合实验室 X-Boy

2002年1月幸运读者

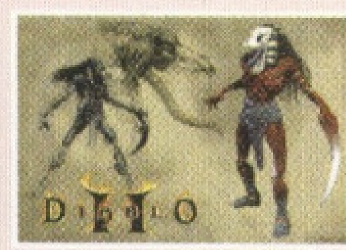
河南	乔良	重庆	郭藩
山东	郭鑫	辽宁	杨磊
北京	韩旭	江苏	张峰
江苏	黄菲	天津	刘建华
云南	毕星	广西	何振辉

本期幸运读者将获得《大众软件》纪念笔筒以及《电脑新时代》纪念微型台灯各一个。

有些读者因为TOP TEN选票填写不规范而错失幸运奖品！小编我真替他们惋惜。所以请大家在填写选票时，一定要字迹工整、地址清晰；还有，千万别忘记邮政编码。切记！切记！

GAME

龙虎榜——我正在玩的游戏



1 暗黑破坏神Ⅱ
2296票 制作：BLIZZARD

可怜的Diablo，它已经被我杀了39遍了。（浙江 陈东）



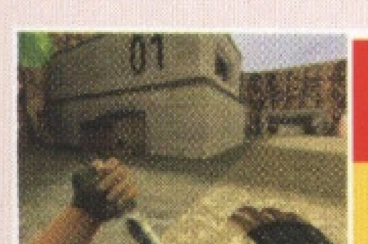
2 星际争霸
2209票 制作：BLIZZARD

冲锋枪与口水的较量。（江苏 杨道仓）



3 仙剑奇侠传
2189票 制作：大宇

我自豪，因为我还在用386玩仙剑。（浙江 陈卫青）



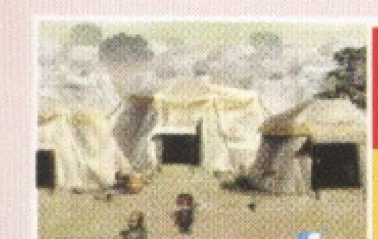
4 半条命——反恐精英
1794票 制作：SIERRA

谁敢惹我，就暴他的头。（北京 李威）



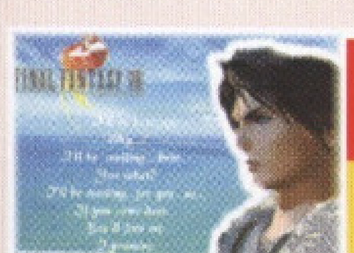
5 轩辕剑Ⅲ外传——天之痕
1647票 制作：大宇

如果让皮卡丘作我的符鬼那就太棒了。（上海 王雨）



6 轩辕剑Ⅲ
1040票 制作：大宇

《轩辕剑Ⅳ》什么时候才出啊？（广东 陈志雄）



7 最终幻想Ⅷ
712票 制作：史克威尔

“我爱我的GF”。哦，不是GirlFriend，是召唤兽。（四川 黄进东）



8 生化危机Ⅲ
652票 制作：CAPCOM

从此不敢一个人半夜上厕所。（福建 何继新）



9 大航海时代Ⅳ
641票 制作：KOEI

如果哥伦布玩过大航海，那他发现的就不止一个大陆了。（北京 林荣赏）



10 石器时代2.0
582票 制作：JSS

不知道会不会发生“宠物情缘”。（辽宁 许明插）

11 帝国时代Ⅱ
571票 制作：MICROSOFT

12 魔法门之英雄无敌Ⅲ
557票 制作：NWC

13 剑侠情缘Ⅱ
553票 制作：金山西山居

14 金庸群侠传
386票 制作：智冠

15 傲世三国
357票 制作：目标

16 生化危机Ⅱ
338票 制作：CAPCOM

17 盟军敢死队Ⅱ
301票 制作：PYRO

18 剑侠情缘外传——月影传说
288票 制作：金山西山居

19 大富翁Ⅳ
228票 制作：大宇

20 樱花大战
184票 制作：世嘉

邮发代号：82-726

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN